《勇者斗恶龙》系列正统续作登陆NDS | X360无故变“砖”，玩家联合起诉微软 | 岩田聪为手柄风波公开道歉



优惠价￥5.80元

20 LeveL

2007.1A

游戏/网络/音乐互动志

本期继续随刊赠送 “城寨风彩”电子彩票

[新作/Previews]

英雄不再 Wii

最终幻想XII 亡灵之翼 NDS

最终幻想 水晶编年史 命运戒指 NDS

美妙世界 NDS

女神异闻录3 FES PS2

MUL 异形

MUL 幽灵行动：尖峰战士2

MUL 浪子武士

X360 科南时代：西伯莱人之冒险

Wii 波斯王子 宿敌之剑

PSP 洛奇

PSP 致命卧底

PSP 瑞奇与叮当 尺寸事件

[特稿] 打开潘多拉的魔盒

游戏中的合作与竞争

[掌机研究室] 研究室专题 Vol.13

满城尽是“烧录卡”——AceKard、N-Card、EZ5、R4大比拼

音乐小特辑 · 久石让小特辑

01 朵拉的开场白/02 Calling to the Night（《潜龙谍影 掌上行动》Ending）/03 Kids Return（久石让小特辑）/04 For you/05 NAUSICAA（久石让小特辑）/06 Princess Mononoke（久石让小特辑）/07 Summer/08 Hana Bi/09 Asian Dream Song（久石让小特辑）/10 My Neighbor Totoro/11 The Girl Who Fell from the Sky（久石让小特辑）/12 Stupid Boy（欧美流行推荐）/13 一色（日韩流行推荐）/14 Over（网友点播）/15 Shining Tears（网友点播）/16 声优作品赏析（关智一《全金属狂潮》）/17 Secret（滨崎步演唱）

CD 音乐小特辑 久石让小特辑



COVER STAFF
封面：圣剑传说4
©Square Enix
封面设计：周仁龙

LeveL 20
2007.1A

LEVELUP 游戏城寨

策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010
电话/传真：0931-4863066

levelup 音乐台曲目

01	朵拉的开场白	
02	Calling to the Night	《潜龙谍影 掌上行动》Ending
03	Kids Return	久石让小特辑
04	For you	久石让小特辑
05	NAUSICAA	久石让小特辑
06	Princess Mononoke	久石让小特辑
07	Summer	久石让小特辑
08	Hana Bi	久石让小特辑
09	Asian Dream Song	久石让小特辑
10	My Neighbor Totoro	久石让小特辑
11	The Girl Who Fell from the Sky	久石让小特辑
12	Stupid Boy	欧美流行推荐
13	一色	日韩流行推荐
14	Over	网友点播
15	Shining Tears	网友点播
16	声优作品赏析	关智一《全金属狂潮》
17	Secret	滨崎步演唱

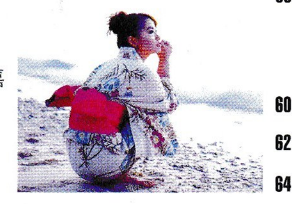


目录 CONTENTS













12月6日 星期三

软件 任天堂掀起运动热潮，Wii日本市场软硬件销量统计公布

◇12月5日下午6时50分左右日本茨城县那珂市货运公司保管的180台PS3被盗，价值约950万日元。据悉，180台PS3主机被分别保管在公司货物放置处的三个货架上，上午9点进行检查时还安然无恙的PS3到了下午就不翼而飞，警方怀疑可能是盗贼趁公司午休时将PS3偷走。目前那珂警方已经开始立案侦察。

◇微软公司日前宣布，预定于2006年12月7日发售的X360 RPG大作《蓝龙》在日本市场的销售目标为20万套。除了《蓝龙》游戏之外，还将推出相关漫画以及动画作品，而其续作也已经确定开发，可以看出微软公司对其有着很高的期待。



◇NBGI公司宣布《铁拳5 暗之复苏》的PS3版将作为PS3下载专用游戏推出。据悉，PS3版《铁拳5 暗之复苏》将完全以街机版为基准，同时还将追加街机对战、幽灵对战和鉴赏模式等内容，而最终BOSS三岛仁八也将作为可使用角色登场。此外，PS3版还支持FULL HD画面。

◇根据来自国外媒体的报道，《杀手47》的电影版已经确定将要推出，但该片的主演由最初传言的范・迪塞尔正式改为以出演《死木》而闻名的好莱乌年轻影星蒂莫西・奥利芬特。另外，由好莱乌知名编剧Skip Woods为电影《杀手47》撰写的剧本日前已经通过了电影的发行商20世纪福克斯公司的审核，影片目前正由法国制片人Luc Besson（《第五元素》的制片人）负责制作，《杀手47》系列的原创作者将担任剧本制作以及影片拍摄的监制工作。

◇SCE公司12月6日正式开始了PSP系统3.02的升级服务，此次升级服务与之前的3.01一样并未增加任何新内容，只是为了解决12月7日发售的PSP游戏《啪啦啪啦啪》在3.00或3.01系统下运行时，通过无线LAN网络下载追加歌曲后出现的无法进入网页的下载画面而是直接返回主菜单的现象。

◇SCE于12月6日起开始了对PS3主机1.30版系统的升级工作，升级后的PS3的在“周边机器设定”选项的“蓝牙设备登陆”中可以登陆BD遥控器（12月7日发售），另外还将增加在“BD/DVD设定”选项中追加“BD/DVD影像输出格式（HDMI）”等新增机能。

◇两周创下百万销量记录的X360大作《战争机器》成为近期X360玩家上网对战的首选游戏。据美国宽带使用环境监控机构的统计，自11月7日游戏发售以来，Xbox Live的使用用户激增80%，该公司表示自从《战争机器》发售以后网络就变得十分拥挤，这与2004年Xbox游戏《光环2》发售时的情况相同。

12月7日 星期四

◇EA公司宣布旗下人气滑雪游戏“《SSX》系列”最新作《SSX Blur》将作为Wii的独占游戏登场。《SSX Blur》将最大限度的活用Wii的机能，本作目前正由EA旗下的蒙特利尔工作室进行开发，预定于2007年3月在北美以及欧洲市场发售。

软件 任天堂掀起运动热潮，Wii日本市场软硬件销量统计公布



日本大型出版集团Enterbrain日前公布了任天堂新一代主机Wii自12月2日在日本首发以来，硬件、软件的综合销量统计数据。数据显示，发售后两天时间（12月2日、3日）Wii主机的销量就达到了37万1936台。

在软件方面，日本地区销售成绩最好的两款游戏是《Wii Sports》和《第一次的Wii》，销量分别为17万6880套和17万1888套，《塞尔达传说 黄昏公主》以14万5068套的成绩紧随其后。Wii主机的软件硬件销量比为1：1.69，也就是说购买Wii主机的玩家很多都是购买了2款游戏，这个数字比前不久发售的PS3主机的软硬件销量比要高一些。

Wii主机销量：37万1936台
Wii软件销量：TOP10

名次	游戏名	销量
1位	Wii Sports	17万6880
2位	第一次的Wii	17万1888
3位	塞尔达传说 黄昏公主	14万5068
4位	手舞足蹈 瓦里奥制造	63086
5位	魔法飞球	12673
6位	缘日之达人	10192
7位	SD高达 急速铁锤	9801
8位	赤钢铁	8823
9位	宠物蛋的闪亮大总统	6994
10位	能源小精灵	6505

levelup 网友评论

评论1 在创意上第三方明显不如老任，他们的作品无法得到玩家的认同，希望NDS上老任游戏独大的局面不要出现在Wii上。（by 4楼）

评论2 第三方的无力关键在于之前老任一直对“双截棍”秘而不宣，而索尼对PS3的宣传又是如此的大，结果第3方都把资源集中到PS3上，当老任公布之后才仓促开发的，初期游戏质量不高也是可以理解的。（by 11楼）

事件 “《如龙》计划”记者招待会召开，影片演职人员齐亮相

SEGA公司于12月6日在东京举行了《如龙》计划官方记者招待会，本次活动一方面是作为12月7日发售的PS2游戏《如龙2》的发售庆典，另一方面是为了庆祝《如龙 剧场版》的拍摄完成。该系列游戏制作总监名越稔洋和《如龙 剧场版》导演三池崇史以及参加演出的部分演员都出席了此次招待会。

在招待会上名越稔洋和三池崇史就《如龙》电影化等观众感兴趣的问题进行了交流，名越稔洋表示：“由于影片邀请了很多实力派演员出演，因此观看时就如同在玩游戏一样能够带给人一种激情”。三池导演则介绍说，虽然他平时不怎么玩游戏，但是在拍摄电影版《如龙》之前连熬三天夜把简单模式的《如龙》通关，“这款游戏就好像能激发出我内心的斗志一样，甚至可以说从一定程度上改变了我对生活的认识。”关于电影的拍摄他表示：“电影并不是完全依照原作拍摄的，而是借助游戏来挑战极限。虽然一般情况下影片都忠于原作，但这次我们尝试了新的路线。”

名越稔洋则表示，虽然此前他和三池导演并没有坐在一起探讨过电影的具体拍摄意向，但是对拍摄完成后的影片他表示非常满意。在剧中扮演主角桐生一马的北村一辉是拍摄完这部电影之后才开始玩《如龙》游戏的，他笑着对记者说：“本来想开始拍摄之前便将游戏通关，但是真岛太强了，所以游戏还是卡在了半截，还好在电影里我已经打败他了。”

《如龙 剧场版》目前预定于2007年3月3日在日本上映，与游戏限制18岁以上玩家不同的是，《如龙》电影没有年龄限制，三池导演表示希望能有更多的少男少女们来观看这部电影，同时也希望没有玩过游戏的人也能喜欢这部描写极道传奇人物的影片。



▲左起：盐谷瞬、岸谷五朗、北村一辉、サエコ、三池崇史

levelup 网友评论

评论1 三池导演……天……看看他的杀手阿一……切夫之爱……（by 3楼）

评论2 总觉得找阿部大叔来扮演桐生一马要更像一点！（by 7楼）

硬件 时代华纳CEO：蓝光不是关键，游戏主机的根本是游戏！





全球影视传媒业巨头时代华纳首席执行官里查德·帕森近日在接受国外媒体采访时，在谈到蓝光与HD DVD两大次世代存储格式的争霸时指出，将蓝光技术与PS3捆绑推出并不能对这种存储格式的推广本身起到多么显著的功效，PS3作为一台游戏主机，其最本质的功能依然是游戏。

作为索尼的蓝光DVD和东芝的HD DVD两家背后的支持者之一，时代华纳可以说对DVD电影娱乐业务的推广有着举足轻重的作用，然而其CEO帕森却在竞争刚刚正式开始不久就为索尼迎头泼了一盆冷水，这多少还是让人感到有些出人意料。

帕森对记者表示："我个人不认为游戏主机会对这种（指蓝光DVD）存储格式的推广起到多大的作用，绝大部分人购买次世代主机的初衷是为了玩游戏，不是看电影！"

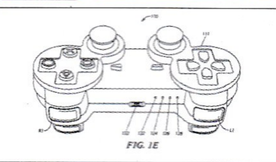
作为一种主观色彩十足的个人观点，帕森的话可能并没有多少参考价值。但作为全球首屈一指的传媒业巨头的CEO来说，帕森的话应该说还是有相当分量的，不过在PS3刚刚发售不久的现阶段就谈论PS3对蓝光业务的影响或许还为时过早，一切还有待市场和消费者的检验。

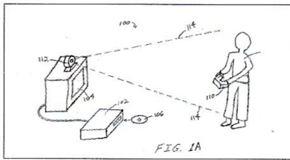
levelup 网友评论

评论1 蓝光要比HD DVD应用更先进的技术，以目前的技术发展速度来看，蓝光技术的成熟也是指日可待的事情了，而HD DVD更类似于一个过渡的产品，就像当时从VCD到DVD过渡时期的产品一样，革新和改进力不大。（by 9楼）

评论2 驱动器和光盘的量产化和低成本化才是关键，现在无论BD还是HD DVD似乎都还有工艺瓶颈，谁解决了技术问题，才有领先的本钱。（by 15楼）

硬件 索尼注册手柄新专利，创意再次抄袭任天堂？





索尼近日在美国商标专利局注册了一项游戏控制器的新专利。这份序列号为147858，专利号为20060277541的产品专利说明用庞大的文字量介绍了一种具备指针功能和动作感应控制机能的游戏控制装置，然而从专利的内容上我们却隐约感觉到，这种"新"产品的设计思路与Wii的动作感应手柄似乎有某些相似之处。

从专利中的外观设计图来看，这种控制器与现在的PS系手柄几乎没有什么不同，但在专利的产品特性中描述到，该控制器"在接收感应信号的区域或其附近，需要放置一种安装有一个或多个动作传感器的信号接收装置"。从这些描述中，似乎可以感觉到Wii动作感应手柄和条形信号接受器的影子。

目前索尼申请此项专利的真实意图还不清楚，且单从这些语句和概念图中我们也无法判断这种产品究竟将发挥怎样的功能，有传言说该控制器可能是PS3手柄的最终完善形态，但也有不少人认为这种控制装置很可能要等到PS4时代才可能会出现。

levelup 网友评论

评论1 我没话说了，这真让人感觉羞耻，用人家的技术理念居然还申请专利！（by 11楼）

评论2 现在不好说是谁抄袭谁吧，光从这些描述性文字里最多只能猜测这种手柄能实现哪些功能，至少也要等到实物出现以后才能有定论。（by 39楼）

硬件 Wii欧洲发售、供不应求情况再次出现

任天堂公司的次世代主机Wii于12月8日在欧洲各地发售。从美国开始在半个月的时间里，Wii依次在美国、日本、大洋洲、欧洲发售。虽然目前欧洲地区首发出货数还不明了，但是Wii欧洲地区的年内预定出货量将是100万台。由于索尼的PS3主机在欧洲的发售延期到2007年3月，所以Wii在今年年末的欧洲市场的销量会非常好。

任天堂欧洲官方表示，英国任天堂跟HMV一起合作在游戏店铺举行了各种活动。在7日（当地时间）晚11点开始举办了首发庆典活动，活动中Ian Wright、Nell McAndrew、Pat Cash、Ricky Hatton等明星作为嘉宾出现并试玩了《Wii Sports》等游戏试玩，同时还向玩家赠送了各种奖品。

据悉，购物网站Amazon.co.uk仅仅在7分钟的时间里，所有的Wii主机便已经预约一空，由此来看预计Wii在欧洲市场也会出现缺货的状态。据GameIndustry.biz的报道，到圣诞节之前任天堂预定会有4次出货，但是由于预约数太多，所以即使从现在开始预约有些玩家可能在年内还是拿不到Wii主机。

对此任天堂英国表示"目前还有不少不采用预约制度的小店铺，如果在首发当天到这些店铺购买的话还是有可能入手Wii主机的，我们也将尽一切努力，尽量在圣诞节之前满足每一位玩家的需求。"



levelup 网友评论

评论1 销售是个奇迹，主机的销量上去了，估计游戏就会多了！看来老任已经走完了一半的胜利道路，不过越往后越难，希望Wii要小心！（by SEGA最后的旗帜）

评论2 Wii的热销可能只是暂时性的，如果没有传统游戏和核心玩家支持，新鲜感一过就很难再吸引那些非真正意义上的玩家的兴趣了。（by 7楼）

◇索尼SCE欧洲分社的技术负责人Paul Holman在接受国外媒体采访时表示，PS4不会在2010年之前发售，且PS4有可能会搭载"Media center"以及类似于任天堂主机Wii那样更具交互效应的手柄。Paul Holman还表示刚刚发售不久PS3将会在今后进行大幅度的固件升级。

事件 "《如龙》计划"记者招待会召开，影片演职人员齐亮相

12月8日 星期五

◇PS2游戏《如龙2》于12月7日在日本发售，发售当天在SHIBUYA TSUTAYA商店除了设置试玩台供玩家自由体验之外，还向想试玩的人免费发放了试玩版。《如龙2》的制作人名越稔洋也来到了首发现场并接受了记者采访。他透露《如龙》在现行主机上的开发计划已经完结，续作将会在次世代主机上开发。

◇有消息称欧洲地区将会在12月23日正式开放Wii的"Internet channel"网络服务，目前美国、日本地区Wii网络服务的开放时间尚未公布，但预计也会在这个时间段附近。

硬件 时代华纳CEO：蓝光不是关键，游戏主机的根本是游戏！

◇X360版《赋法战争》日本发售事隔一年以后，From Software宣布这款次世代RPG游戏将于2007年1月25日登陆PS3平台，售价为8190日元。PS3版的《赋法战争》不仅仅是X360版的移植，除了画面质量上的进步以外，PS3版将增加部分特有的故事章节和游戏关卡。另外，开发小组重新制作了大量的人物模型，并为剧中角色设计了更多的能表现他们性格特征的动作，且游戏中的背景音乐和部分动画也是重新制作的。

硬件 索尼注册手柄新专利，创意再次抄袭任天堂？

◇SEGA公司宣布3D格斗游戏《VR战士5》街机版全日本格斗大赛"格斗新世纪IV"将于12月23日召开。在包括SEGA直营店铺在内的600多家街机厅进行预选赛，2月17日至3月18日举行地区总决赛，获得高名次的选手将有资格参加3月下旬举办的全日本决胜战。

硬件 Wii欧洲发售、供不应求情况再次出现

12月9日 星期六

◇SEGA公司宣布，随着次世代主机Wii游戏《超级猴子球：香蕉闪电战》的发售，"《超级猴子球》系列"软件的累计出货数量已突破400万套。

事件 X360无故变"砖"，玩家联合起诉微软

◇任天堂公司社长岩田聪于日前发表演讲说，于12月2日在日本发售的次世代家用游戏主机Wii的全球销量已经突破100万台。Wii于11月19日首先在美国发售，截止到12月9日销量突破60万台，日本地区两天40万台主机销售一空，而12月7日、8日Wii又分别在澳洲和欧洲市场发售。任天堂计划年内将售出400万台Wii主机，到明年3月末将达到600万台的销售目标。岩田聪社长表示："突破600万台并不是不可能的。"

◇继索尼和微软公司后，任天堂也被卷入了手柄侵权案件。美国Interlink Electronics公司近日向特拉华州法院提出了专利侵权诉讼，控告任天堂Wii手柄侵犯其专利设计。本案目前尚未进入司法程序，任天堂官方也并未就此事发表声明。

◇Atlus公司宣布将推出人气RPG游戏《女神异闻录3》的加强版《女神异闻录3 FES》，本作将在原作的基础上增加多个新要素以及新系统，并增加游戏时间超过30小时的新故事"后日谈"，预定于2007年4月19日发售。

◇任天堂英国官方近日宣布，自Wii在英国发售的12个小时里销量已经突破了5万台，几乎平均1秒钟就售出一台Wii主机，其速度的确令人吃惊。甚至任天堂英国官方发言人也表示，Wii的销售势头如此之猛烈出乎他们的预料。

12月10日 星期日

硬件 现有PS3游戏只发挥了主机全部机能的20%!

硬件 NPD公布三大次世代主机北美销量统计数据

12月11日 星期一

◇11月20日，德国西部城市埃姆斯代滕一名18岁男子持枪狂扫自己就读过的学校舒和兄妹中学造成多人受伤，最后他在与警察的对峙中自杀身亡，而事后调查显示，该男子过分沉迷于FPS游戏《反恐精英》是酿成此次惨案的一个诱因。此事一经公开立刻在德国引起轩然大波，目前德国已经有多个省起草了相关的法律草案，凡是开发、发行和使用包含"暴力对待人类或人型角色"内容的游戏，都将受到法律的制裁，如果该法案通过的话对德国玩家来说无疑是一大灾难。

硬件 索尼：PS3产能问题已经解决，年底前出货100万台没有问题

◇据相关统计显示，于12月7日发售的X360游戏《蓝龙》发售当天的销量包括限定版在内为7万套，而单独的软件销量为4万3000套，消化率为58%。通过这个数据可以看出，《蓝龙》的发售增加了日本X360用户的基数，而且这还只是第一天的销量，预计《蓝龙》的首周销量必将会打破日本市场X360软件首周销量的纪录。

◇微软宣布，从12月10日（美国当地时间）开始，截止到12月24日为止，凡在微软指定的零售店中购买豪华版或普通版X360主机的玩家，均可享受100美元的购后折扣（付全款后以邮件折扣的方式在用户指定帐户上直接退还100美元），豪华版X360打折后售价为299.99美元，普通版为199.99美元。

◇Epic Games官方宣布，将推出《战争机器》游戏补丁以解决游戏官方论坛中统计的各种BUG，这其中包括使用VGA信号输出时分辨率及宽屏幕显示问题，以及联机过程中连接意外中断等BUG。另外，游戏的首席制作人Cliff Bleszinski还透露，他们也有通过Xbox Live提供游戏更新内容的下载服务的计划，但他并没有透露这些下载项目的具体内容，也不知道将于何时提供，只是确认修正游戏BUG的补丁将在圣诞前推出。

12月12日 星期二

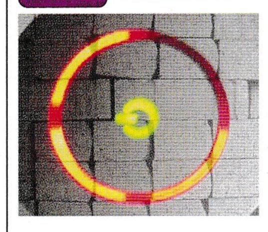
◇据《Game Informer》报道，刚刚发售不久的Wii/NGC游戏《塞尔达传说 黄昏公主》的后续作品已经从一年前开始便进入开发阶段，这表示我们有可能不用等待太久就可以看到这款全新的《塞尔达传说》作品。

◇微软公司与美国当地时间12月11日发表了X360游戏开发工具"XNA Game Studio Express 1.0"以及针对游戏开发者的服务"XNA Creators Club"。XNA Game Studio Express是使用C#语言开发游戏的框架，它以"Visual C# 2005 Express Edition"和".NET Compact Framework"为基础开发，因此同时对应Windows XP SP2。XNA Game Studio Express在微软的XNA官方网站中免费提供下载，XNA Creators Club则是为了使用用户制作的游戏能够在X360主机上启动的付费形式服务，会员费用是4个月49美元、1年99美元。

软件《勇者斗恶龙》系列正统续作登陆NDS

◇Square Enix公司宣布，《勇者斗恶龙》系列街机作品《勇者斗恶龙 怪兽战斗之路》将于2007年夏季推出，游戏费用是100日元一次。街机的框体外观采用《勇者斗恶龙》系列的怪物们进行修饰，而游戏内容也是与这些怪物们进行战斗，与PS2版《勇者斗恶龙VIII》中斗技场的怪物战斗形式类似。每玩一次本作可以获得一张新的卡片。游戏采用3对3形式，玩家选择自己的3个强力怪物进行战斗，每只怪物都有2种必杀技可以选择，玩家需要对战局随机应变，选择合适的技能进行战斗。

事件 X360无故变"砖"，玩家联合起诉微软



今年11月，微软由于在X360升级导致主机故障事件中处理不当，激起了许多玩家的不满情绪而遭到起诉并被要求500万美元巨额赔偿。尽管微软在事后表示，升级后出现故障的X360主机只占总数的不到1%，并表示愿意承担由此引起的损失。然而在实际操作过程中，微软却是说一套做一套，要求玩家必须将X360返厂修理并支付140美元维修费用，这一行为立刻引起了轩然大波。

最先在网络上发起此次针对微软的大规模诉讼的玩家Kevin Ray和他的代理律师Brian Kabateck近日对媒体表示，他们实际上并不清楚具体有多少人遭遇了X360"变砖"事件，但表示自从该案件被公诸于众后，已经有超过400名的玩家与他们取得了联系并证实也遇到过同样的问题，"变砖"事件受害者随着时间的推移在不断增加。不过Kabateck也承认，到目前为止有效的法庭证辞可能只有Ray一个人的而已，所以他们打算一方面通过网络收集证据，一方面调查微软内部的客户反馈信息来充当诉讼证据。

另一方面，有报道说此次"变砖"事件其实是微软一手策划的，意图在于防止X360用户对主机进行非法改造或使用一些未经官方授权的自制程序。尽管没有确凿的证据证明这一报道的准确性，但该消息还是在玩家中引起了不小的凡响。问题的关键在于，即便是为了防止非法自制程序的蔓延，微软是否就有权力让玩家的X360"变砖"。

Kabateck对记者表示，在这个问题上有两点需要注意，首先，这（指X360）是你自己的财产，一旦你购买了它，你也就拥有了使用和处置的权力。只要你愿意，你随时可以爬到屋顶上把它扔下来摔个粉碎……其次，我们的法律体系对于那些使用非法软件的人有相应的制裁手段，微软没有权力也不能凌驾于法律之上。"

levelup 网友评论

评论1 不管是不是为了防非法软件使用，微软在这个问题上的态度是有问题的，升级后造成的故障当然应该替用户承担。（by 9楼）

评论2 升级后出现故障的主机只占总数的很小一部分，估计这些X360肯定是经过非法改造的，微软在升级补丁中加防盗插件也是合理合法。（by 53楼）

硬件 现有PS3游戏只发挥了主机全部机能的20%!

对于次世代主机来说，能否有大量优秀的游戏作品支持与其发展命运悉悉相关。在PS3刚刚步入市场的这个初始阶段，第三方游戏开发商对新主机的态度也自然而然成为了业界关注的焦点。近日，全球最大的第三方游戏开发商EA公司高级副总裁Glenn Entis就PS3游戏开发前景等问题谈了自己的看法。

"整个游戏业的人都知道，PS3游戏的开发是一项颇具挑战性的工作"。Glenn对记者说："PS3是一台机能十分强大的主机，这对游戏开发商来说不仅仅意味着巨大的潜力和机遇，同时也意味着挑战……但就我们目前所开发的游戏来说，大约只挖掘了PS3主机20%左右的机能。尽管我们都清楚这台主机的真正实力，但要掌握这一新平台的开发特性，我们还需要一些时间来进行研究。"Entis还补充说："如果要问PS3游戏的开发难度是否超出了我们的预料，那么恐怕我必须承认是这样的。我们在开发中遇到了一些意想不到的困难，但我们依然对PS3的游戏开发前景充满了信心。"


PS3版《拳击之夜3》

levelup 网友评论

评论1 20%可能略有夸张，但首发游戏达到这种水平的画面素质（如RR7的遗迹赛道）也着实不简单。（by 一行）

评论2 PS2连硬件光源，纹理压缩，隐面消除都不支持，所以说PS3的性能有PS2的数十倍也不是不可信。（by 62楼）

硬件 NPD公布三大次世代主机北美销量统计数据

北美权威统计机构近日公开了于今年11月发售的两台新主机PS3和Wii的首发销量统计数据，由于受部件量产困难和首发供货不足的影响，11月PS3主机首发销量只有19万7千台，远未能达到索尼当初保证的40万台供货量。另一方面，任天堂的新一代主机Wii，虽然发售时间比PS3晚了两天，但由于货源充足，截止到11月底共卖出了47万6千台主机，销量达到了PS3的两倍多。

NPD的统计数据公布后不久，索尼官方立刻对该报告做出了反应。索尼日本方面官方发言人召集了大批新闻媒体记者，对外界再次强调了索尼的600万出货目标，并保证将不惜一切代价保证北美地区和日本的PS3供货能力。不过索尼的宣言并没有得到业界分析人士和投资专家的认可，许多证券金融界的专家表示，PS3供货短缺的状况很可能将持续到明年3月。

次世代主机大战的另一股重要势力微软在11月也取得了不俗的成绩，根据NPD的统计数据显示，11月份X360在美国的累计销量达到了51万1千台，11月上市的X360游戏《战争机器》销量也突破了100万大关，成为了当月的游戏销量冠军。NPD方面表示，在经历了一个艰难的夏天后，微软的X360呈现出强烈的反弹势头，完成年底全球1000万台的销售目标将大有希望。

levelup 网友评论

评论1 产能不足不等于没有市场，但持续供货不足的话肯定会对PS3的前景造成不小的影响，索尼啊……（by 2楼）

评论2 首发销量的意义非常大，如果首发销量上不去会直接影响第三方软件厂商的支持力度，还会动摇股东的信心，以后会很被动的。（by 27楼）

硬件 索尼：PS3产能问题已经解决，年底前出货100万台没有问题

美国权威统计机构NPD公布11月份各主机硬件及软件销售统计数据后不久，索尼SCEA公共关系部经理David Karraker就对新闻媒体公开表示，公司对NPD公布的统计报告表示"非常满意"，他同时还强调，PS3的部件短缺以及生产能力不足等问题已经得到了解决，完成年底前北美出货100万台的目标不成问题。

根据NPD的统计数据显示，从11月17日开始在北美贩卖的PS3主机，在截止到11月30日的首发期间共出货197000万台，远未达到当初预计的40万台。但Karraker反复强调，他本人和索尼都将尽最大努力，保证PS3在12月31日以前能够实现当初计划的100万台出货目标。

抛开PS3首发的供货短缺不说，PS2和PSP在11月份还是取得了不错的成绩，根据NPD的报告显示，PS2主机11月销售了66万4千台，继续保持强劲的销售势头，而借助PS3首发的热潮，PSP销量也猛增到41万2千台之多。Karraker还强调："已经发售六年之久的PS2依然是市场的统治者，11月的销量超越所有的家用机平台，甚至还包括对手的新一代主机。PS2的硬件优势同时也带动了软件的销量，11月份PS2游戏的整体销量几乎达到了其他平台的3倍就是最好的证明。PSP在11月的表现也很出色，硬件销量提升了50%，软件销量也有显著提高，SCEA对NPD公布的这些数据感到非常满意。"

levelup 网友评论

评论1 宣称产能问题已解决在现阶段可能只是一种宣传伎俩。而这正是SCE现在要解决的头号问题，也是PS3在初期战役成败的关键。(by 一行)

评论2 要是真的解决了产能问题的话，那么PS3眼下最实际的困难就解决了。但真的解决了吗？早与晚解决是成败的关键呢。(by 27楼)

软件《勇者斗恶龙》系列正统续作登陆NDS



Square Enix于日本当地时间12月12日下午2时召开了"诞生20周年纪念 勇者斗恶龙新作发表会"，会上正式公布了人气RPG《勇者斗恶龙》系列最新作《勇者斗恶龙IX 星空守望者》将登陆掌机NDS的消息。游戏制作人堀井雄二表示，这款NDS《勇者斗恶龙IX 星空守望者》将是系列的正统续作而并非外传作品。本作将依旧由LEVEL 5公司开发，从制作人到开发人员全部是《勇者斗恶龙VIII》的原班人马。同时本作还将对应Wi-Fi通信，将会有以前系列中从未有过的新玩法登场。

发布会现场，堀井雄二以及LEVEL 5公司社长日野晃博等人为观众演示了《勇者斗恶龙IX 星空守望者》的联机游戏，本作的战斗类似于A·RPG，具有很强的动作性，上屏幕显示地图，下屏幕显示游戏画面，可以明确这将是完全不同于《勇者斗恶龙》之前系列作品的最新作。

堀井雄二表示《勇者斗恶龙IX 星空守望者》将会在2007年与广大玩家见面，"这是系列第一款对应网络的游戏，我的心情就和当年制作初代《勇者斗恶龙》时一样。虽然作为掌机有很多机能上的限制，但是我会努力开发出一款令玩家们满意的作品。"


实际游戏画面

levelup 网友评论

评论1 DQ登陆任氏主机是意料中事，但选择的是NDS平台就有点始料未及了。虽然DQ一向不强调画面，但NDS的技能瓶颈明摆在那，看来这代DQ必有重大变革。(by 一行)

评论2 SE疯了，作为超大作在次世代的今天出在画面寒酸的NDS上也太有失身份了吧！虽然在NDS不用高成本就能狂赚。(by GP03D)

软件《最终幻想战略版 狮子战争》正式发表



Square Enix公司官方正式确认，S·RPG游戏《最终幻想战略版 狮子战争》将登陆索尼掌机PSP，本作的发售日和售价目前尚未确定。

《最终幻想战略版 狮子战争》是1997年发售的PS游戏《最终幻想战略版》的移植作品。《最终幻想战略版》是以"伊瓦利斯"世界为舞台的第一款作品，由著名制作人松野泰己制作，累计销量达135万套。

PSP版《最终幻想战略版 狮子战争》将会制作全新的MOVIE，并将追加新职业"洋葱剑士"等新游戏要素，游戏的LOGO也焕然一新。Square Enix方面表示，游戏的官方网站不日即将开放，而本作也将参加不久后即将召开的Jump Festa 2007，届时将展出游戏的相关影像。

levelup 网友评论

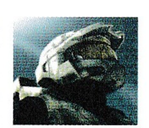
评论1 PSP终于盼到《FFT》了，如果NDS再来个《皇骑》那就圆满了。(by 最强SRPG回归)

评论2 FFT如果要移植的话，希望加入赏金任务的过程，别只是派人出去然后过几天再回来。(by 22楼)

12月13日 星期三

◇Square Enix宣布《勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔》将启用声优进行配音，这是日版《勇者斗恶龙》系列作品首次有语音的加入（美版的《勇者斗恶龙VIII》有语音）。为游戏中角色配音的是木下あゆ美、小西大树和松田贤二3位声优，他们所诠释的角色依次为在神殿工作的少女赛蒂亚、阿尔索德王国的王子迪因和主人公的父亲波特。

◇世嘉和20世纪福克斯电影公司近日联手宣布，曾经风靡全球的科幻恐怖电影"《异形》系列"将全面登陆次世代主机。世嘉此次公开了多款次世代版《异形》游戏的开发计划，不仅涉及多个平台，也包含多种不同的类型，这其中包括一款第一人称射击类和一款角色扮演类游戏，不过世嘉方面确认，次世代主机版的《异形》尚处在开发阶段，最早可能也要等到2009年才能面市。



◇微软近日宣布，次世代FPS大作《光环3》联机测试版开始注册后仅一天时间，注册人数就达到了14万人之多，大大超出了官方最初的预测，服务器由于超负荷运转曾几次险些瘫痪，高峰时期许多地区的玩家反应注册页面根本无法打开。

◇SCE于12月13日再次对PS3系统进行了1.31版的升级工作，升级后的PS3系统主要更新内容为增加对PS2硬盘安装游戏的支持以及修正部分PS与PS2游戏的运行问题，目前支持的游戏包括《信长之野望 Online》、《最终幻想XI》两款。需要安装这两款PS2游戏时，玩家必须首先到PLAYSTATION Store下载并安装"PS2系统资料"，之后系统在进行安装时会自动划分出游戏所需的硬盘空间。

软件《最终幻想战略版 狮子战争》正式发表

12月14日 星期四

◇英国任天堂与市场调查公司共同宣布，于12月8日在英国发售的次世代主机Wii的首周销量为105000台，创造了英国市场家用游戏主机的首周销售记录。掌机方面保持着首周销售记录的同样是任天堂公司的NDS，首周销量11万台。目前英国市场Wii主机的首批出货已销售一空，任天堂官方表示将继续保证供货。

事件 警察因击毙PS3抢劫嫌疑人被控谋杀！

◇任天堂欧洲分社当地时间12月13日发表，于12月8日在欧洲地区发售的次世代家用游戏主机Wii的2日累计销量为32万5000台，Wii的游戏软件中《塞尔达传说 黄昏公主》的销量最高，共卖出24万套，紧随其后的是《Wii Play》（日版名为《第一次的Wii》），销量为16万套。

◇Banpresto公司于12月14日正式宣布，预定于2007年1月25日发售的PS2游戏《超级机器人大战 原创世纪合集》将延期发售，延期后的发售日未定。《超级机器人大战 原创世纪合集》是一款收录GBA版"《原创世纪》系列"两款作品的集大乘之作，本作在画面、剧情和系统上都进行了大幅强化。

◇欧洲知名游戏媒体CVG近日登载的一篇文章称，有可靠消息显示PS3的欧洲首发将再次延期到明年4月甚至更晚。对此索尼官方表示："PS3明年3月在欧洲首发的计划正在按部就班地进行，所有有关延期的报道都是缺乏事实根据的。"并强调说"PS3将100%确保三月在欧洲发售"。

12月15日 星期五

◇NBGI公司宣布，将会于近期推出补丁对刚刚推出的X360游戏《卡片召唤师》中部分恶性BUG进行修正，该补丁将通过Xbox Live提供给用户。关于补丁的提供时间，NBGI公司表示虽然原计划是在12月的中旬，但是由于BUG数量超过了当时的预想，因此还需要假以时日。

事件 PSP广告再次弄巧成拙！索尼穿"马甲"冒充玩家被识破

◇美国权威产业统计机构NPD今天公开了北美家用机市场主机周边产品的销量统计报告，报告显示北美地区销量最多的游戏主机周边是Wii的遥控器手柄，截止到今年11月底为止共销售了27万个，X360的无线手柄以25万的成绩紧随其后。在PS3方面，索尼的六轴动作感应手柄在11月里只卖出了9万多个，但与之形成鲜明对比的是，PS2的人气依然居高不下，仅PS2震动手柄的销量就高达18万6千个，PS2记忆卡也售出了15万个。

◇Epic Games公司总裁Doctor Mike Capps近日在接受国外媒体采访时透露，不日将开始提供《战争机器》的下载内容更新。尽管没有透露下载的推出时间和具体内容，但他确认这些服务都将是免费的。Capps在采访中强调，Epic Games在提供游戏下载服务的问题上一贯保持着着优良的传统，而且早在《战争机器》正式推出之前，开发小组就已经着手进行下载更新的准备工作了。

◇有情报显示说，PS3正式登陆欧洲大陆的同一天，索尼将为PS3用户提供全新的固件升级，第一次系统升级将包含一些此前从未推出过的新功能，这些新功能涉及到PS3多媒体操作界面的新选项，新的音乐播放动画效果、新的相册浏览选项以及与PSP的部分高级联动功能。不过更令人感兴趣的是，有报道称PS3欧洲首发时的实际零售价格可能将低于先前宣布的599欧元／425英镑的官方售价，但第一批出货不包括20GB版本。

◇因为在热播电视剧《美眉校探》中出演女主人公维罗尼卡而在美国大红大紫的好莱坞年轻女星克里斯汀·贝尔近日透露，她正在与育碧公司进行合作，并参与了次世代动作游戏《刺客 信条》的部分制作工作。贝尔还透露，开发小组打算按照她的形象为游戏中的一个角色设计原形，她也因此几次前往育碧进行面部和身体部位的数据扫描。对于能够在游戏中以虚拟的形象出现，贝尔显得格外兴奋，并表示有机会一定要尝试一下这款不可思议的游戏。

◇根据来自欧洲的最新统计数据，12月4日－12月10日NDSL在欧洲的销量达到了51万5千台，刷新了欧洲掌机的周销量新记录。根据任天堂官方的统计，NDS系列掌机自2005年3月在欧洲发售以来，已经累计销售了850万台，而随着圣诞节和假期购物高峰的到来，NDSL掌机在今年12月的销量将有望得到进一步的提升。

◇任天堂公司12月15宣布，目前在日本市场发售的约1300万台NDS（NDSL）主机中有20万台（NDS约8万台／NDSL约12万台）的AC适配器由于生产过程中出现问题，可能在使用中发生故障。这批适配器通电后有可能会由于过热而引起外部塑料损伤甚至冒烟。为了用户的安全，任天堂公司宣布将免费为持有这些适配器的消费者更换新的适配器。据悉，发生问题的适配器是由长野日本无线公司生产的，适配器上标有英文"JRC"字样，其他的两种标有"M"和"ZEBRA"的适配器质量合格。

◇MotionFX公司近日推出了一种兼容PS和PS2手柄的动作感应外接设备，通过这种简易的装置，玩家可以在保留震动功能的同时体验用六轴动作感应来玩初代PS和PS2游戏的乐趣。据悉，这种适配器可以兼容超过5000种以上的PS和PS2游戏。

12月16日 星期六

◇任天堂公司的次世代主机Wii为了实现价格低廉而尽可能的缩减制造成本，最终以25000日元的低价格发售。而据日本新近公开的制造费用分析结果显示，Wii每台还可以有约4000日元的盈余，而索尼每卖出一台PS3主机都要背负3～4万日元的赤字，再加上高额的PS3游戏开发费用使得众多软件开发商望而却步，PS3眼下的处境比较令人担忧。

◇发售两周销量便突破百万的X360游戏《战争机器》又有捷报传来，据悉目前为止《战争机器》在全世界的累积销量已经突破200万套，而这也仅仅只用了6周的时间。另外，现在已经有100万人以上的用户通过Xbox Live进行联机游戏，联机游戏的次数超过1000万次以上。

事件 警察因击毙PS3抢劫嫌疑人被控谋杀！

本月初，发生在美国北卡罗莱纳州的一起18岁青年因涉嫌抢劫PS3主机，在接受警方调查时被击毙的案件引起了社会各界的广泛关注。悲剧发生后不久，涉案警官遭到解雇同时由于涉嫌二级谋杀而遭到起诉并被逮捕。

根据司法部门的调查显示，死者Strickland涉嫌在11月17日PS3首发当晚抢劫PS3主机，开枪射杀Strickland的郡治安官Christopher Long是执行抓捕任务的特别行动小组成员之一。当警方到达现场准备破门而入时，这位治安官误将撞门的声音听成了枪声并开枪射击，正巧前来开门的被害人由于头部和肩部中弹当场死亡。

据目击整个枪击过程的死者同屋室友说，死者在中枪倒地时身上并没有携带任何武器。而这名治安官也并非初入警界的菜鸟，据知情人士透露，Long曾在军中服役12年并担任教官之职可谓经验老道，警方最初作出的"误伤"解释显然已经很难站住脚，Long也很快遭到起诉并被逮捕。

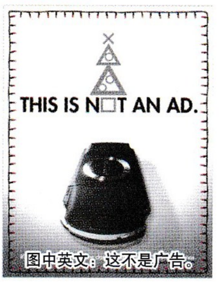
就在案件即将进入诉讼程序时，地方法院陪审团突然做出了撤消裁决的决定，Long也被无罪释放，受害者的家人对此裁决表示十分不解并表示要为亲人的死讨回公道。

有关本案的调查工作目前还在进行之中，不过可以肯定的是，等待这名治安官的将不止是失去工作和退休金这么简单，接下来他将要面对的可能是没完没了的调查甚至牢狱之灾。

levelup 网友评论

> **评论** 美国枪支泛滥，警察在执法时同样面临生命危险，所以美国的法律给予了警察许多自卫的特权。一面宣传人权一面放宽枪支管制，美国人这叫自作自受，只是受害者都是普通百姓！（by SLS）

事件 PSP广告再次弄巧成拙！索尼穿"马甲"冒充玩家被识破



图中英文：这不是广告。

11月早些时候，一个名为"我最想要的圣诞礼物是PSP"的名不见经传的个人网站悄然在网络上现身，网站的建立者据称是名叫Charlie和Jeremy的两名少年，而两人建立这个网站的初衷则是为了帮助Jeremy说服父母给他购买一台PSP作为圣诞礼物。网站上除了以PSP为中心的圣诞贺卡以外，还包括两人自己设计的印有PSP标志的体恤样式和一段YouTube上的PSP宣传广告视频链接。

起初，这个设计简单的个人网站并没有引起太多的关注，然而不久后人们就注意到这个据称是网友自制的网站看似寻常，实则大有名堂。网站的页面设计、PSP体恤的样式模板、包括网站上大量使用的"PSP多媒体娱乐版（PSP Entertain-ment Pack）"等只有索尼才会使用的官方术语都很令人怀疑。随后，网友们通过各种渠道证实，这个看似业余的网站实际上是索尼官方雇佣一家名为Zipatoni的广告公司制作的。该消息在网上被曝光以后，该网站立刻遭到了网友们如潮水般的攻击，网站的评论区里骂声一片。

在万般无奈的情况下，网站的真正建立者终于显露出了真身。在先后关闭了网站评论区和YouTube上的宣传视频后，SCE美国分社在该网站上发布了一个官方声明，承认网站的建立者并非什么渴望得到PSP作为圣诞礼物的十几岁少年。但SCEA同时还在声明中强调，建立这个网站的目的只是为了让玩家们了解PSP真实的一面。

事实上，这已经不是索尼第一次把PSP的宣传广告搞砸了。今年6月索尼在英国投放的PSP广告由于极富挑衅性的宣传语句而遭到众多非议，随后在荷兰等欧洲国家出现的白色PSP广告又由于包含种族歧视色彩而引来了大批反对者的抗议。

levelup 网友评论

> **评论1** 搬起石头砸自己的脚，不过这次砸的是仅剩的那只好脚。（by 尧明克隆体）
>
> **评论2** 索尼好象从来就没把PSP的广告交给哪个正常一点的公司做，几乎所有PSP的宣传策划都极尽标新立异之所能，招来反感也是意料之中的事。PSP现在情况令人担忧，这种适得其反的宣传还是赶快下马为好，不要再继续这样胡搞下去了……（by 36楼）

事件 岩田聪为手柄风波公开道歉，任天堂斥巨资免费更换腕带



在经历了上百起Wii手柄在游戏过程中脱手而出伤及无辜的事件后，手柄安全性的问题也终于到了不能再拖的地步，任天堂前不久宣布将免费为所有Wii主机用户更换手柄腕带，原本弱不禁风的直径0.6mm手柄腕带将被更加牢靠的1mm腕带所取代（见图）。任天堂官方表示，从12月初开始任天堂发售的Wii主机内附带的手柄腕带已经全部更换为新的型号，而对于12月前购买Wii主机的用户，任天堂将免费予以更换。根据美联社的报道，任天堂将在全球范围内更换约320万条新手柄腕带，预计将耗资数百万美元。

为了解决Wii游戏过程中不断出现的手柄飞出事故，任天堂已经全面停止了目前正在播放的Wii主机及游戏的宣传广告，取而代之的是提醒消费者注意游戏安全及正确使用方法的宣传片。任天堂社长岩田聪于12月15日接受《产经新闻》采访时向广大消费者公开表示了歉意，"由于设计不周而为使用者带来了麻烦，任天堂对此表示道歉。"同时他也强调，"向广大用户传达正确的使用方法是十分必要的"，因此在今后播出的所有Wii的宣传广告中，都会向消费者作出"只要轻轻挥动就可以玩"等具有说明性质的建议，另外，单独贩卖的Wii遥控器手柄也将停止出货1个月。

levelup 网友评论

> **评论1** 认真负责的老任啊，不过反正它也有的是钱，就当是花钱做广告了。（by 实况天尊）
>
> **评论2** 总算是意识到事件的危害性了，要怪就怪老任事前没有做好宣传吧，宣传片中人物的动作是有够夸张的，出事的玩家们也不看看人家的室内面积。（by snokey）

软件 PSP版《恶魔城》秘密开发中！《月下夜想曲》不日登陆Xbox Live

游戏产业历史最悠久的系列动作游戏之一，《恶魔城》系列的制作人五十岚孝司以及为该系列谱写出无数经典名曲的音乐制作人山根美智留女士近日接受了国外媒体记者的采访，在采访中五十岚孝司确认，系列经典之作，同时也是拥有最广泛玩家支持的《月下夜想曲》将登陆微软的Xbox Live Arcade。此外他还透露，一个PSP版的《恶魔城》正在开发中。

五十岚孝司在采访中表示，他本人更倾向于开发2D风格的《恶魔城》，尽管自《月下夜想曲》之后，《恶魔城》近些年来在玩家和业界中的影响力已经大不如前，但五十岚孝司表示，这个历史悠久的动作游戏系列还将继续前进，不知这是否暗示着《恶魔城》系列还将登陆次世代主机。

此外五十岚孝司还对记者确认，初代PS版的《月下夜想曲》不日将移植微软的Xbox Live Arcade平台。微软曾要求Xbox Live下载游戏的容量必须被限制在50MB以内，而《月下》的游戏容量显然已经超过了这个限制，但现在还不清楚开发小组将如何解决这一问题。

最令人惊喜的是，五十岚孝司还透露一个PSP版的《恶魔城》游戏也正在开发之中，但由于还尚处测试阶段，因此并没有太多的详细情报可以提供，所以目前还不清楚这款作品是完全原创的系列新作，还是前作的移植作品。

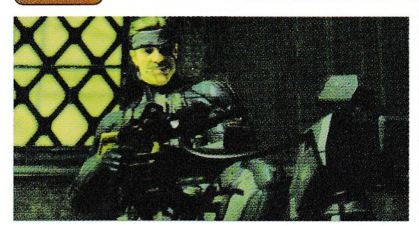


levelup 网友评论

评论1 五十岚孝司+山根美智留+小岛文美=恶魔城。不管是新作还是移植，总算有个PSP游戏能够激起我的购买欲了。(by 53楼)

评论2 希望PSP是重制版，对于这等经典不是靠移植就能了事的，至少也要有极魔界村那种素质才行嘛，至于Xbox Live的移植版，无关紧要。(by 凤凰不净王)

软件 小岛工作室匿名人士透露《潜龙谍影4》PS3、X360双管齐下



自从2006年E3展以来，有关PS3潜入动作游戏超大作《潜龙谍影4》(以下简称《MGS4》)的各种传言就一直不绝于耳，其中最引人注目的莫过于有关本作将放弃PS3独占路线，转向全平台发展的传言。近日又有据称是来自Konami内部的可靠消息说，本作确实将走全平台发展的战略。

据来自负责《MGS4》开发工作的Kojima Productions工作室的一位知情人士透露，由于受到PS3主机首发数量减少等负面消息的影响，Konami公司对PS3主机的市场占有率问题一直比较担心，再加上PS3游戏的开发费用十分高昂，因此公司内部不少人担心仅仅依靠PS3一个平台很难顺利回收成本，就在此时，一直在为能够获得更多日系厂商大作支持而四处奔走的微软就成为了最理想的合作伙伴……

由于这一消息既未得到Konami官方的证实，也没有获得小岛秀夫的Kojima工作室确认，因此到目前为止还无法确定其准确性，不过相信随着游戏开发程度的逐渐提高，更多有关这款备受注目的大作不为人知的消息也将陆续浮出水面。

levelup 网友评论

评论1 前段时间小岛在采访中也渐渐的暗示了这一点，他说到了对PS3手柄没有振动感到遗憾，加上360上有一个完美的网络对战平台相信是一个让小岛难以抗拒的条件！(by music.snake)

评论2 先抛开MGS4不谈，全平台现在确实是大势所趋，在这一点上欧美厂商走在了前面，只是日系的大厂现在还有些排外而已，至于PS3所谓的独占大作还能坚持多久，那就看索尼的本事了。(by SLS)

软件 Square Enix携《FF》、《DQ》新作出展Jump Festa 2007

日本当地时间12月16日召开的Jump Festa 2007，是由日本著名出版公司集英社旗下的《周刊少年JUMP》、《月刊少年JUMP》和《V JUMP》所共同主办的年末大型业内展出及交流活动。该展会最初是以动画和漫画作品为主的交流活动，但随着时间的推移，Jump Festa逐渐开始吸引越来越多的日本著名游戏厂商前来参展。





在今年的Jump Festa上，Square Enix无疑是最引人注目的参展厂商之一，包括PS2平台的《王国之心II 最终混合版》、PSP的《核心危机 最终幻想VII》、NDS的《圣剑传说 玛娜英雄》和《最终幻想 水晶编年史 命运戒指》等在内的多款作品都提供了现场试玩。而备受注目的PS3平台大作《最终幻想XIII》和Wii版的《勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔》也以影像和试玩的形式参加了展出。不过遗憾的是，NDS平台的《最终幻想XII 亡灵之翼》和新近公开的PSP版《最终幻想战略版 狮子战争》都没能提供现场试玩。

levelup 网友评论

评论 《KH2》是个国际版加重制，《核心危机》是个前传，《FF13》基本上什么新东西都没有，也就《圣剑4》和《水晶编年史》还能算新作，看来SE现在是就指着《FF》和《DQ》的外传活了。(by 12楼)

◇Bungie公司近日宣布，担任《光环2》、《光环3》联机游戏设计总监的Max Hoberman将离开Bungie公司，并设立新游戏开发工作室Certain Affinity。Max Hoberman是用户界面、对战比赛等联机游戏相关部分的负责人，他表示目前《光环3》的联机游戏已经可以进入测试阶段，因此就算他离开公司制作团队也能够完成之后的工作，不会有任何影响。

◇CAPCOM公司公开了NDS新作《逆转裁判4》的最新情报，主人公王泥喜 法介的对手牙琉响也将在游戏中亮相。牙琉响也不仅是一名天才的检察官，同时还是一名摇滚乐队的主唱歌手。作为新要素的“看穿(みぬく)”指令的新情报也同时发表。游戏中虽然为主人公准备了能使证人坦白真相的“动摇”指令，但这不是对每个证人都起作用的，对于这些证人就需要使用“看穿”指令，通过看穿心理动摇出现的怪癖可以使王尼喜能够更加有利的与证人进行交涉。

◇NBGI公司宣布将于12月24日起开始通过PLAYSTATION Network的PLAYSTATION Store免费提供PS3竞速游戏《山脊赛车7》的追加内容下载，NBGI公司表示这是为《山脊赛车7》玩家准备的圣诞礼物。追加内容包括竞赛主办团体“UFRA”所提供的多个特别赛事以及可以贴在赛车表面改变外观的“赛车用贴膜”。其中赛车用贴膜是采用NBGI公司人气游戏《块魂》和《太鼓之达人》的图案。

事件 岩田聪为手柄风波公开道歉，任天堂斥巨资免费更换腕带

12月17日 星期日

软件 PSP版《恶魔城》秘密开发中！《月下夜想曲》不日登陆Xbox Live

◇《机车风暴》的开发商Evolution Studios公司宣布，PS3平台次世代竞速游戏《机车风暴》自12月14日在日本发售后立刻受到了玩家的热烈欢迎，成为了PS3日本首发以来销量最多的PS3游戏，但官方并未透露本作的具体销量数字。

◇曾在PSP上有上佳表现的竞速游戏《无极变速》宣告登陆PS3，游戏的下载费用为9.99美元，预定明春发售。《无极变速》是一款将刺激的特技驾驶与趣味解谜要素相结合的独特作品，玩家要驾驶赛车在道路上收集能量强化物，在躲避各种陷阱的同时争取在限定时间内超越所有对手争取胜利。PS3版的游戏画面将得到大幅强化，可以支持720p、60祯的显示模式。

12月18日 星期一

软件 小岛工作室匿名人士透露《潜龙谍影4》PS3、X360双管齐下

◇由于NDS的全球热销再加上Wii首战告捷使得游戏老铺任天堂的股价不停的增长，到12月15日收盘时最终值停留在29420日元，市场价格总额为4兆1679亿日元，名列日本所有上市企业的第17位。全球最大的第三方游戏开发商EA的市值总额约为2兆日元，日本的SegaSammy公司为8800亿日元、Konami公司为4800亿日元、NBGI公司为4600亿日元、Square Enix公司为3400亿日元、CAPCOM公司为1200亿日元，索尼集团的市值总额约为5兆日元。

软件 Square Enix携《FF》、《DQ》新作出展Jump Festa 2007

◇Square Enix公司于2006年12月18日正式宣布，“《最终幻想》系列”最新作《最终幻想战略版A2 封穴的魔法书》将登陆NDS平台，发售日以及售价尚未确定。《最终幻想战略版A2 封穴的魔法书》是2003年2月14日发售的GBA游戏《最终幻想战略版Advance》的正统续篇。本作与同样以伊瓦利斯大陆为舞台的《最终幻想XII 亡灵之翼》(NDS)和《最终幻想战略版 狮子战争》(PSP)共同构筑成“伊瓦利斯联盟(Ivalice Alliance)”计划”。

最能以假乱真的COSPLAY
——路易 Wii 首发现场被捕



12月2日Wii日本首发当天，东京秋叶原的Yodobashi电器商店前人头攒动，人群中一个任天堂吉祥物路易的Cosplayer来回穿梭十分抢眼。由于其装扮和造型都极为专业，再加上现场的所有人都被Wii首发的热烈气氛所感染，因此几乎没有谁怀疑这个"路易"就是任天堂官方或店方雇来活跃现场气氛的工作人员。

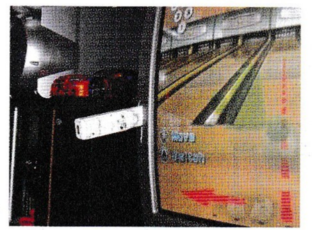
当商店正式开始营业后，"路易"率先进入了店内并从店员手中"象征性"地接过了首发的第一台Wii主机，随即转身准备离去，也正是他的这一反常举动引起了店方的注意，工作人员察觉到事有蹊跷并很快识破了这名由任天堂狂热支持者假扮的他的真实身份，但为了不破坏现场气氛，"路易"在店方多名工作人员和保安的护送下被迅速带离了发售现场不知去向，这也算是Wii日本首发的一段小插曲吧。



最另类的街机摇杆
——手绘《合金弹头》街机摇杆

谈起"《合金弹头》系列"，你一定会对那紧张刺激的战斗、搞笑又不失可爱的人物造型以及游戏中不时穿插的令人捧腹的恶搞场面记忆犹新。如果你也是该系列的FANS之一，那么下面这款《合金弹头》主题街机摇杆就肯定会对你的胃口。这款街机摇杆不仅在设计上无可挑剔，而且面板上完全手工绘制的游戏插图更是堪称完美。怎么样，是不是又让你回想起当初喧闹的街机厅里与好友一起奋战的场面了呢？可不要光盯着面板忘了看屏幕哦。

最结实的游戏手柄
—— Wii 再创惊人之举



自从Wii主机在全球发售以来，各地相继出现手柄飞出伤人毁物事件，但事件的主角Wii手柄却从来都是安然无恙。美国西弗吉尼亚州一名玩家在游戏时"发射"的Wii手柄威力可以说超过了之前的任何一个，飞出的手柄直接插入他家中27寸CRT电视的边框中。由于巨大的冲击力，Wii手柄上的电池盖连同电池一起飞出，手柄外壳也有多处损伤，但装上电池后依旧照常工作，任天堂的产品质量实在是令人敬服。

最痴迷玩家做出最痛苦抉择
——为娶娇妻含泪拍卖20年游戏珍藏



从次世代的PS3、X360、Wii，到DC、N64、SFC甚至古董级的Virtual Boy，数十款家用机、掌机外加四百余款游戏软件和大量周边产品，对于拥有这样一笔可观财富的玩家，绝对没有人会怀疑其超级游戏饭的身份。然而就是这样一个曾经痴迷游戏20年有余的铁杆玩家，为了能在圣诞节送给他心爱的女友一枚钻石戒指并向她求婚，毅然决定在eBay上公开拍卖了自己游戏生涯以来的所有财富。

该玩家将自己所有的游戏收藏汇总为一个超级组合套装出售，并表示将另外赠送给最终的买家一台Wii主机和3款Wii游戏，还可以帮助代购买家所需的PS3游戏。这个超级组合套装底价为25000美元，现在在eBay上已经被炒到了75000美元。

无论如何，追求幸福是每个人的权利，我们也衷心希望这位玩家的珍藏最后能够卖个好价钱，并且能够与自己的女友一起拥有幸福美好的将来。



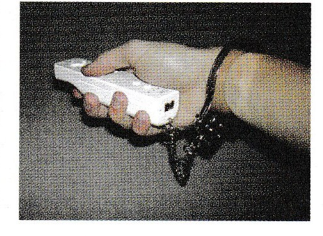
最大个的"宝贝"亮相墨西哥
——巨型皮纳塔打破世界记录

本月初，微软曾在洛杉矶举办了X360游戏《宝贝万岁》（原名"皮纳塔万岁"）的大型庆祝活动，主办方在活动现场摆放了超过1500个以上的各种皮纳塔玩具和吉祥物。然而这些皮纳塔仅仅是数量比较多，要论到个头的话，比起微软近日在墨西哥建造的超大型皮纳塔来说，也只能算是小巫见大巫。在墨西哥，微软动用了大批工作人员和起重设备，组织了大约800名儿童和他们的家长参加，共同搭建了一个高14.6米，长16米、重达两吨多的巨型皮纳塔，其体型之巨大比起当年的特洛伊木马也不在话下。据活动主办方透露，这只皮纳塔共耗时三周完成，目前已经申请了吉尼斯世界记录，正在等待官方的最后确认。



最安全的游戏方式
——手铐型 Wii 手柄腕带

爽快的游戏过程中，Wii手柄的安全问题，特别是那恼人的手柄腕带却总是让人不敢太过"得意忘形"，好在任天堂已经开始加粗手柄腕带并免费进行更换。当然，如果你还是心存顾忌的话，那么我推荐你购买这款金属制手铐型Wii手柄腕带。只要有了它，不管是什么保龄球也好高尔夫也罢，任你怎样手舞足蹈上蹿下跳，可爱的手柄也绝对不会脱离你的控制范围。对那些玩起游戏来容易忘乎所以的玩家可谓是一劳永逸的选择。（友情提示：请务必保管好手铐钥匙）



NO MORE HEROES

ノーモア★ヒーローズ

宅男、杀手、美国西海岸……这就是由Spike、MMV和蚱蜢制造三家公司联合制作的Wii动作冒险新作《英雄不再》，游戏讲述宅男特拉维斯作为一名职业杀手的神奇经历，而Wii遥控器手柄将成为你手中的武器，能够让你真正过一把当杀手的瘾。本作是蚱蜢制造公司社长须田刚一继《杀手7》之后的又一款力作，他对于本作的目标是全球销量100万套。

STORY 职业杀手特拉维斯接受了杀死流浪汉任务，而出现在他面前的却是帅气的银发暗杀者海尔特，经过一番激烈的厮杀海尔特倒在了特拉维斯的剑下。就在此时美丽的西尔维亚突然出现，并告知特拉维斯已经成为UAA（杀手协会）排名第十一位的顶尖杀手。"你现在拥有了挑战权。想不想杀掉前面的十位杀手成为杀手榜第一人呢？"就这样，特拉维斯的故事开始了……



英雄不再 NO MORE HEROES
Spike/日版/1人/售价未定/2007年夏



杀人者 特拉维斯

本作的主人公，土生土长在游戏舞台Santa destroy。故事一开始便被封为全世界排名第十一位的顶尖杀手，同时他还是一位喜欢日本动画，特别是魔女系的重度宅男。

Travis

杀人武器 光束剑

特拉维斯赖以生存的杀人工具，通过拍卖网站竞拍购得，与《星球大战》中的光束剑有异曲同工之妙。光束剑虽然威力惊人，但是有一个致命的弱点——它会随着战斗而不断的消耗电力，威力也随之越来越低，因此需要在战斗中随时进行充电。

要杀人先充电！



◀特拉维斯遇到了个双眼会发激光的利害角色，光束剑没电怎么能与其抗衡。好汉不吃眼前亏，等充好电再战。

▶怎样充电？它可不像手机还要找插座，这柄高科技武器只需要摇一摇就可以增加电力，实际操作当然是摇动手中的Wii遥控器手柄，摇的越快电力增加的也就越快，不过在这之前一定要套上手柄的腕带。

SCHPELTIGER 坐骑

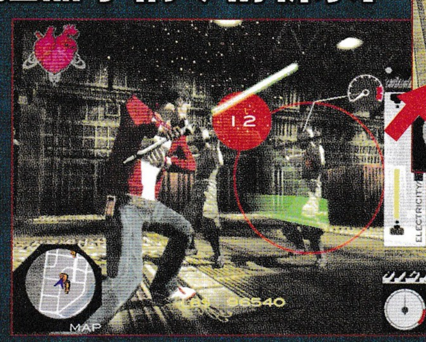
特拉维斯爱车，装备了绝无仅有的驱动装置的低座轻型摩托车，雪白的车身上用鲜艳的红色线条和标志进行修饰，体现了车主的个性。

型号：T-65
总排气量：3700cc
长：3946mm
高：1530mm
宽：1488mm
重：1050kg
定员：一人
最大时速：计测不能

使用Wii遥控器手柄尽情斩杀！

玩家将挥动Wii遥控器手柄对敌人进行攻击，不过不必总是挥来挥去，只是在最终解决敌人时挥一下即可，这也是为了不让玩家出现游戏疲劳而进行的亲切设定。

▶基本的攻击是按A键，在普通攻击的过程中等待敌人出现破绽。

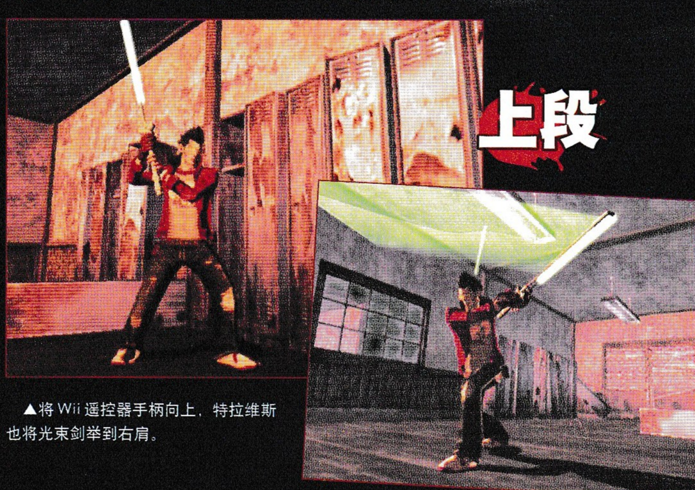


◀通过普通攻击造成敌人的破绽出现，在破绽出现的瞬间根据画面中方向的提示挥动Wii遥控器手柄。

▶成功后特拉维斯将以帅气的一击必杀结束敌人的性命。

握手柄的方式不同攻击动作将发生变化

根据玩家握Wii遥控器手柄的角度不同，特拉维斯的持剑方式将发生变化，随着持剑方式的变化特拉维斯的攻击动作和效果也将发生变化，因此游戏中玩家需要根据不同的情况随时改变持剑的方式。



上段

▲将Wii遥控器手柄向上，特拉维斯也将光束剑举到右肩。

◀▼将Wii遥控器手柄平放，特拉维斯就会把光束剑跨到腰间。

中段

下段

◀▶将Wii遥控器手柄向下，特拉维斯将微微屈膝以"拖刀"的形式准备攻击。

攻击的激烈冲突——拼刀！



▲当特拉维斯的攻击刚好与敌人的攻击相遇时将会有激烈的"拼刀"出现，此时必须按照画面中的提示，使用Wii遥控器手柄快速输入指令才能够获得拼刀的胜利，并且会造成敌人破绽的出现对其进行致命一击。

诱使主人公加入战局的女性

西尔维亚 Sylvia

第11位の殺し屋として認め

▲难道特拉维斯的实力真能够名列杀手榜的第十一位吗？ 西尔维亚的一面之词很令人怀疑，那么她的真正目的又是什么？

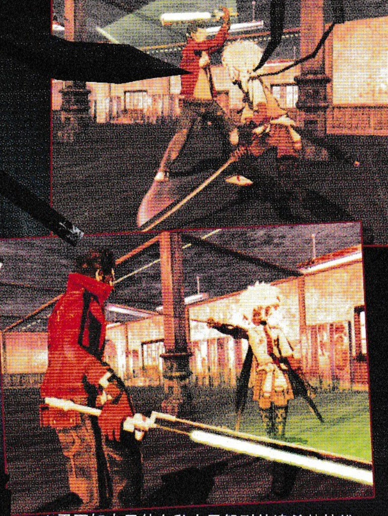


自称是杀手协会（UAA）代理人的法国金发美女。在成功说服特拉维斯参加杀手之间角逐之后，便担任起他的助手，专门为特拉维斯安排杀手排名的争夺战。

憎恨特拉维斯的女高中生

忍 Shinobu

就读于Santa destroy市内高中的学生，世界杀手排行榜排名第八，是一位冷静的顶级杀手。忍信奉武士道并以此来磨练自己的意志，同时她的刀法也是超一流的。

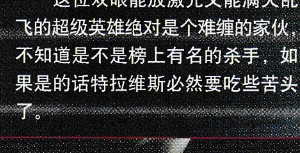


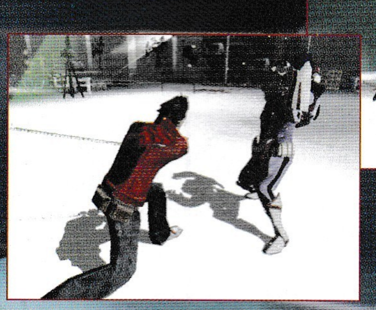
▲忍不知由于什么私人恩怨到处追杀特拉维斯。她与被特拉维斯杀死的海尔特一样拥有一头银发，难道他们之间……

"超级英雄"登场？神秘



这位双眼能放激光又能满天乱飞的超级英雄绝对是个难缠的家伙，不知道是不是榜上有名的杀手，如果是的话特拉维斯必然要吃些苦头了。





◀▲玩过《杀手7》的玩家一定领教过须田刚一的搞恶能力，相信本作中也会有令人意想不到的恶搞内容出现。

养育特拉维斯成长的故乡

Santa destroy

本作的舞台是以美国西海岸为原型的假想城市Santa destroy，玩家可以在这座广大的城市中自由的冒险。你可以在街上闲逛、收集武器、完成丰富的支线任务以获得报酬等，当然也可以接受杀手协会指派的任务来发展主线剧情，总之本作的自由度相当高。



◀▲这里是特拉维斯所居住的汽车旅馆，在这里可以进行换装等各种准备。

▼▶Santa destroy是一个恶棍聚集、物欲横流的地方，当然也同样是适合杀手栖息的最佳场所。



不可思议的冒险之旅于云之国度展开

要点1 故事背景

本作发生在PS2版《FF XII》的故事之后，在历经千难万险之后终于拥有了自己的飞空艇的梵，与女友潘尼罗和其他众多伙伴一起成立了空贼团，开始了梦寐以求的空贼冒险之旅。在驾驶飞空艇于伊瓦利斯大陆上空探索的过程中，梵一行人发现了隐藏于云层之中的天空大陆莱姆莱斯，故事就是在这里展开的……





NDS RPG 最终幻想XII 亡灵之翼 Final Fantasy XII Revenant Wings Square Enix/日版/1人/售价未定/发售未定 未定 推荐年龄

以《最终幻想XII》（以下简称《FF XII》）主人公梵及其女友潘尼罗为主角，将漂浮于云之彼端的天空大陆莱姆莱斯作为舞台，描绘少男少女们追逐梦想、探索未知的冒险之旅的神奇故事，不错！这就是即将在NDS平台上隆重登场的《最终幻想XII 亡灵之翼》。在历经漫长的等待后，本作的故事背景和战斗系统详情终于公开。此外，一个名为艾葛尔族的神秘翼之种族也初现其庐山真面目。下面就让我们随着梵和潘尼罗的脚步，一起踏上那充满未知与挑战的神奇之旅吧！

梵 Vaan

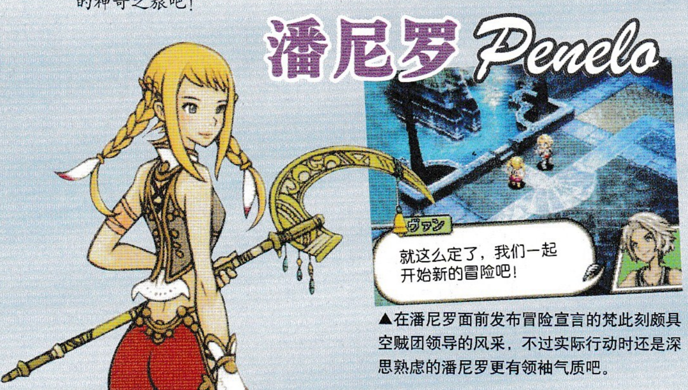
本作的主人公，在《FF XII》中经历了无数考验后逐渐成长起来的他，与志同道合的伙伴们一起组建了自己的空贼团（性质相当于飞行爱好者协会）。在旺盛的好奇心驱使下，梵终于如愿以偿地驾驶着自己的飞空艇，开始了职业空贼的冒险之路。



在貌似遗迹的场景中相约见面的梵和潘尼罗，从对话来看，梵似乎还是当初吊儿郎当的老样子，而潘尼罗依然一如既往地成熟稳重。

二人的关系将怎样发展？

潘尼罗 Penelo



▲在潘尼罗面前发布冒险宣言的梵此刻颇具空贼团领导的风采，不过实际行动时还是深思熟虑的潘尼罗更有领袖气质吧。

主人公梵的女友，同时也是飞空艇的领航员。本作中的她依然时刻牵挂着热衷于冒险、好奇心旺盛的梵，在与他一起经历了众多磨难以后，潘尼罗对梵的感情也越发深切。



◀从潘尼罗朴实的话语中不难感觉出她对友情的执着和纯粹的情感。

浮于天际的奇幻世界



▲奔走于遗迹之中的梵与潘尼罗，昏暗的场景中只有从天空中落下的缕缕光线隐约可见，看来敌人随时可能出现……

▲从梵的话语中可以感觉出他的成长，与他在一起的除了潘尼罗以外，其余的应该也是空贼团的伙伴。



▲漫步于莱姆莱斯大陆的梵和潘尼罗，不过从人物的尺寸来看，应该是世界地图的移动画面才对。



▲终于实现空贼梦想的梵似乎在为空贼的理念而据理力争，看起来似乎是与同伴发生了冲突。

传说中的翼之种族——艾葛尔族

在天空大陆莱姆莱斯上曾有一度十分繁荣的文明存在，遗留在大陆上的众多遗迹就是这段历史的见证。历经岁月的沧桑，这里依然生活着一个长有翅膀的神秘种族——艾葛尔族。冷静沉稳的个性使得艾葛尔族人一直过着与世无争的平静生活，然而也正是这种性格使他们逐渐丧失了对梦想和希望的追求。除了身后的翅膀外，艾葛尔族人在体质方面与普通人类无异，但为了维持翅膀的机能，他们身体衰老的速度要更快于常人。平均年龄只有40岁左右的艾葛尔族人，普遍抱有如樱花一般"朝生暮殒"的世界观和生活态度。



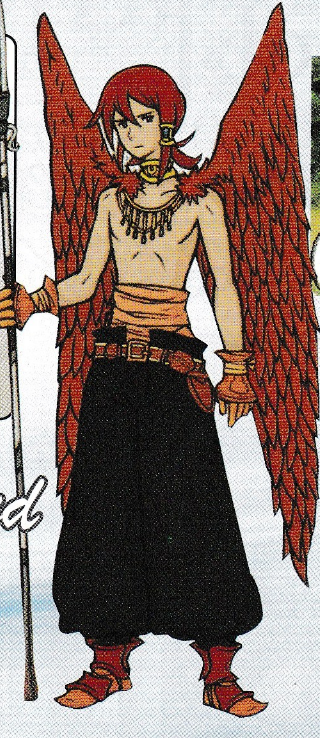
▲张开巨大翅膀的神像、宏伟壮观的建筑，尽管在岁月的侵蚀下当年的辉煌业已不复存在，但古代文明曾经的威严和气势却依然健在。

要点2 天空大陆莱姆莱斯

所谓的莱姆莱斯大陆，其实是在《FF XII》中的伊瓦利斯大陆上空漂浮的巨大岛屿及周边无数小岛的总称，借助佛尔撒诺斯之神和被称作"圣晶石"的魔石的伟大力量漂浮于云端并延续至今。由于莱姆莱斯周边布有结界，因此没有人能够亲眼得见它的存在，莱姆莱斯也就成为了传说中的神秘浮游大陆。



▲由于具备飞翔的能力，因此艾葛尔族的住所一般都把入口建在高处，这也是莱姆莱斯大陆独特的建筑风格。



琉德 Llyud

与梵一样对未知世界充满好奇和憧憬的艾葛尔族年轻战士，与主人公一行人的相遇改变了琉德的命运。在心灵的翅膀挣脱束缚获得自由后，他也逐渐找到了真正的自我。

岛屿的坠落是命中注定的事。

▲起初总是轻言放弃的琉德，在与梵一行的旅途中性格也逐渐发生了变化。



▲与普通艾葛尔族人明显不同的是，琉德对未知事物总是充满了好奇，甚至可以说是一族中叛逆的代表。他不仅对于偶然相遇的梵一行人十分关心，甚至还十分渴望能见识潘尼罗的舞蹈。

战斗系统情报初公开!

在游戏中，梵与伙伴们将一同在地图上行动，当遇到敌人时，将不再有战斗画面的切换，而是采用无缝隙接合方式直接进行战斗，在这一点上与《FF XII》可谓如出一辙。角色会自动攻击离自己最近的敌人，玩家也可以通过NDS的触控笔控制角色的行动，而且从目前公开的画面来看，在《FF XII》中登场的召唤兽甚至曾经与梵一起战斗过的伙伴可能也将登场，实在是令人兴奋不已。



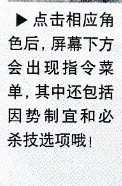
▲首先用触控笔点击要操控的角色。

▶点击相应角色后，屏幕下方会出现指令菜单，其中还包括因势制宜和必杀技选项哦!

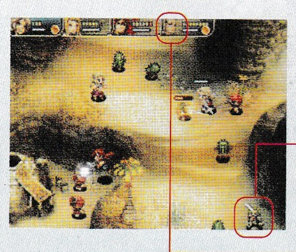
▲决定行动指令后，最后再点行动的目标敌人或怪物，角色就会按照玩家的要求行事了。

使用强力攻击将敌人吹飞!

战斗将在沙漠和森林等各种不同的场景中展开，而各种不同种类的敌人也将随机乱入，在这种复杂局势下的战斗，召唤兽或大范围魔法应该能成为制胜的关键吧。









巴修也将登场?



魔人贝里亚斯?

复数敌人一网打尽!

当需要使用大范围魔法同时攻击多个敌人时，只需要使用触控笔在屏幕上拉出一个方型区域即可，其方法类似于鼠标的选框功能。



▶选择攻击范围后，凡是处在该区域内的敌人都将受到魔法的攻击，是一个方便实用的功能。

FINAL FANTASY® CRYSTAL CHRONICLES® Ring of Fates

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト

单机故事模式 故事背景&登场角色介绍

当晶莹的水晶被染红之时 双胞胎姐弟将经历命运的残酷与孤独

NDS A·RPG 最终幻想 水晶编年史 命运戒指 Final Fantasy Crystal Chronicles Ring of Fates
Square Enix/日版/1～4人/售价未定/发售未定



单机体验与联机乐趣并重，这就是"《最终幻想 水晶编年史》系列（以下简称《FF CC》）"区别于"《最终幻想》系列"（以下简称《FF》）的最大特色之一。继NGC版后该系列的最新作即将转战任天堂超人气掌机NDS平台，同样的制作班底、更加洗练的战斗系统、更加精彩的多人联机游戏体验，《命运戒指》将为你展现一个不一样的《FF》世界。

STORY

邪恶红月映照下的星球上
闪亮的神圣水晶石将人们守护
在这样一个星球上
一对继承神秘力量的双胞胎出生了
他们原本幸福的生活
即将被红月之光所歪曲
笑容与泪水、快乐与悲伤、所有命运都将被铭刻在水晶之上……

在《命运戒指》的世界中，同时存在着蕴涵神圣之力的水晶和隐藏着邪恶力量的水晶。在本作的单机部分中，游戏的主线剧情将围绕着双胞胎以及他们身边的亲友展开，本次就先为大家介绍故事序章部分以及两位主人公年幼时的情报。

背负共同宿命的二人

双胞胎姐弟主人公



本作的主人公是一对来自古拉巴特族的双胞胎姐弟俩，同时降生于这个星球上的二人有着密不可分、相互依存的神奇力量和共同命运。从他们那孩子气十足的言谈举止来看，给人的第一印象是：天真萝丽＋可爱正太的无敌组合，相信光是凭这个形象就足以对不少玩家造成相当的杀伤力了（制作人果然邪恶啊）。

与双胞胎姐弟一起同甘共苦



尤利 好奇心旺盛、心地善良的少年



◀双胞胎中的弟弟，是个对事事都充满好奇、天不怕地不怕的小鬼。说他勇敢率真也好，说他头脑简单其实也并不为过，但尤利身边的每个人都清楚，他拥有着舍己为人的纯洁心灵。

洁琳卡 坚强勇敢、开朗活泼的小大人



◀性格开朗、正义感十足的姐姐，平时在外人面前总是故作老成，实际上也是一个心思纤细的天真女孩子。比尤利早一些出生的她经常会以弟弟的监护人身份自居，其实是个胆子很小的小女生。

守护着双胞胎茁壮成长的大人们

拉托夫

抚养双胞胎长大的温柔父亲



◀双胞胎姐弟的父亲，有着强健体魄和无穷力量的他不仅胆识过人勇敢无畏，对姐弟俩更是爱护有佳。对于痛失爱妻的拉托夫来说，双胞胎姐弟就是他生命中的全部，对他们的爱可以说比任何人都要强烈。

蜜丝·库利姆

教授双胞胎姐弟炼金术的老师

你心里越是觉得它重它就越重，但对蜜丝来说这个重量就如同拿勺子一样轻松

◀擅长使用壶的炼金术士，也是双胞胎的炼金术老师，手里时刻都拿着壶准备炼制什么似的。身为利尔缇族的蜜丝有着比常人更加小巧玲珑的身体，别看她身材不高，却是有着成熟稳重的性格和丰富人生阅历的大人哦。

阿尔哈纳雷姆

传授双胞胎姐弟魔法的师傅

水晶原本是淡蓝色的，在与施术者发生感应后会产生发光现象

▲精通魔法和药草学、慈祥善良的魔法师，性格冷静沉着，在教导双胞胎魔法这个问题上经常是抱着严格甚至有些严厉的态度，不过对于双胞胎姐弟俩的要求却出奇的缺乏抵抗力。

姐弟俩最大的爱好！



▲看到尤利抚摩蜜丝的头发，洁琳卡也忍不住要摸一摸，不过她最喜欢的还是让阿尔哈纳雷姆抱……

快乐的生活中蕴涵着挑战

从大人们那里学习了使用斧子、魔法的方法，又得知了水晶这一神奇物质存在的双胞胎也逐渐成长起来，好奇心旺盛的他们此时已经按捺不住激动的性情，想要到外面的世界去闯荡一番了。





◀从父亲手中接过斧子的尤利此时兴奋不已，恐怕就是砍柴这样的活现在对他来说也是意义非常吧。

藏身于祥和气氛下的威胁

步步紧逼的邪恶势力

某日，信仰红月的邪恶神殿得知了拥有神奇力量的双胞胎的下落，不祥的红色水晶出现在了双胞胎姐弟面前。被神圣水晶所守护的星球命运将会如何，双胞胎身上与生俱来的神奇力量又将把他们带往何方……少年和少女幸福的幼年生活即将结束，二人从此将向着更加广阔的世界迈出自己坚实的步伐！



▲阿尔哈纳雷姆在向双胞胎解释，当异常力量介入时水晶为何会发生抗拒反应。

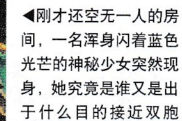
蕴藏邪恶力量的红色水晶！

邪恶的气息逼近！

◀在电闪雷鸣的夜晚，平静的村庄外矗立的神秘身影似乎暗示着危险的临近……

突然现身的神秘少女！

◀刚才还空无一人的房间，一名浑身闪着蓝色光芒的神秘少女突然现身，她究竟是谁又是出于什么目的接近双胞胎？



多人联机模式 战斗系统公开
四人合力 体验乐趣无穷的联机游戏

■召集伙伴一起战斗不仅乐趣倍增，而且还可以最大限度地提升作战效率。

齐心协力，任何强敌也不在话下！

“《FF CC》系列”最大特色之一，就是能够让玩家尽情体验多人联机游戏的乐趣，而本作则在继承系列这一传统的基础上将联机游戏的优势进一步发扬光大。全面3D化的地图不仅大幅提升了战斗的复杂程度和挑战性，同时也让游戏的乐趣倍增，另外，由于使用了NDS的无线通讯机能，每个玩家都可以在自己的屏幕上进行操作，既可以各自为战也能协力抗敌，不必像NGC版前作时那样几个人同时盯着一个电视屏幕游戏。

操作更加简便快捷的战斗系统

NGC版简便快捷的操作方式在本作中也得到了完整的继承，用“A”按键控制攻击和魔法的使用，用“B”键来拣起物体的操作设定还依然健在，而且通过使用NDS的触控笔和触摸屏，菜单和指令的选择也变得更加简便和直观。



魔法

长按按键的话就会出现目标锁定线，操作目标线选择要施放魔法的目标再松开按键就可以发动魔法了。

攻击

尽管是单纯的使用武器攻击，但在NGC版前作中，只要把握好按键时机还可以形成连击，而长按按键就会发动必杀技。在本作中，不同种族之间攻击的性能也各不相同，其中还包含一些隐藏能力。

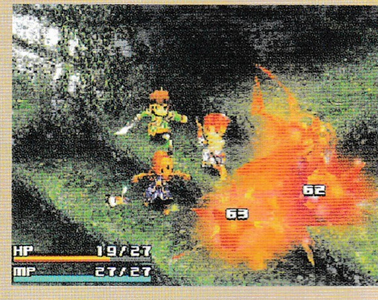
跳跃 新动作

系列首次引入的跳跃操作，在全3D的地图中作战时显得格外重要，战斗中善加利用的话将发挥巨大的作用。另外，引入了跳跃的指令，是否也意味着游戏中将包含更多的解迷要素呢？

目标锁定线

当长按按键时就会出现，使用攻击或回复魔法时通过它来确认对象目标，是本作标志性的操作设定之一。





目标线复数锁定，1、2、3发射！

几名玩家同时用目标线锁定一个敌人再同时放开按键的话，就会发动威力更为强大的魔法，攻击力也会随之大幅提升。

挑战丰富多采的任务！

与好友组队一起接受任务，一同迎接挑战并肩战斗的乐趣是不言而喻的。与游戏的单机部分一样，多人联机部分也准备了丰富多采的任务可供挑战，大家一起踏上冒险的征程吧！

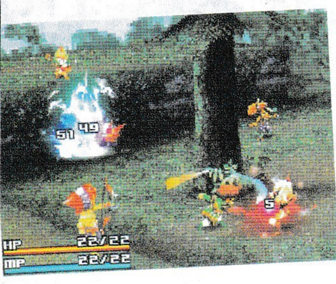




▲帮助国王打败怪兽后可以获得各种实用的道具和药物，大家可不要错过哦！

充分利用3D地形组织有效攻势





▲▶利用高台射箭或施放魔法，再组织古拉巴特族作为盾牌进行掩护，如此以来，一套进可攻退可守的完整作战体系就形成了。

种族特性&3D地图



神秘炼金术攻击 利尔缇一族

画面中正使用不可思议的神奇武器进行攻击的利尔缇族人，擅长运用壶和炼金术的密丝正是来自这一族。

远距离狙击型 塞尔基一族

擅长远程射击的种族，可以利用地图中的高台或小岛对敌人实施打击，而其他队友的掩护也是必不可少的。

魔法使用专家 尤库一族

擅长魔法的尤库族同样属于需要队友援护的种族，只要队友能够阻止敌人接近，就可以随心所欲地施放强力魔法。

近战系剑术高手 古拉巴特一族

勇往直前，总是奋战在最前线的就是近战系的古拉巴特族，喜欢爽快拼杀的玩家一定不要错过这个种族的角色。





STORY

与平时相同、却又感觉到有些异样的繁华街头涉谷。当樱庭音操在喧闹的涉谷街头苏醒过来的时候，他察觉到自己发生了某种变化，而手中神秘的骷髅图案徽章也使他疑惑不解。就在此时，音操收到了来自于“死神”所发出的短信，如果不按照短信中的条件去完成任务自己就将会从世界上消失。就这样，音操被卷入残酷的“死神的游戏”，他与有着同样遭遇的少女美咲四季一起协力向死神发起了挑战。7天，只要能够在这7天内存活，就能够结束这可怕的一切……

NDS A·RPG | **美妙世界**　すばらしきこのせかい | 未定 推荐年龄

Square Enix/日版/1人/售价未定/2007年

由“《王国之心》系列”制作小组所制作的NDS新作《美妙世界》一发表便吸引了众多RPG游戏玩家的眼球，其创新的上下屏幕同时操作战斗系统就像是为玩腻了传统RPG游戏的玩家们注入了一剂强心剂。现在Square Enix公司公开了本作的最新情报，逼迫主人公参加死亡游戏的“死神”真身以及两位角色共同释放的连携技的详细情报也同时公开。

樱庭音操

本作的主人公。喜欢街头涂鸦和音乐鉴赏的15岁少年。平时总是带上耳机，不愿意与别人接触。由于获得了神秘的徽章而使得体内的超能力“心灵感应”觉醒，进而被卷入“死神的游戏”。



死神

强迫音操和四季参加“死神的游戏”的神秘女性。除她之外还有多名“死神”存在，她为什么要挑选音操和四季参加“死神的游戏”，其目的又是什么，这一切都还是个谜。

美咲四季

在涉谷街头与音操相会并一同行动的15岁少女。四季与其他花季少女一样十分喜欢流行事物，她总是随身携带着自己制作的玩具黑猫，而在战斗中她正是通过超能力来操纵黑猫来作战。

“死神的游戏”开始！

死亡任务：触摸忠犬铜像！

被迫接受了死神的游戏的樱庭音操的第一个任务是“触摸忠犬铜像”，任务是死神通过手机短信的形式下达的，看来我们的这位死神还十分的时尚。不管怎样，死亡是最可怕的，忠犬铜像是涉谷街头的标志性建筑之一，按理说找到它易如反掌，但是凑巧的是一个名叫“忠犬八公节日”的活动正在举行，因此忠犬铜像被运到了别的地方。

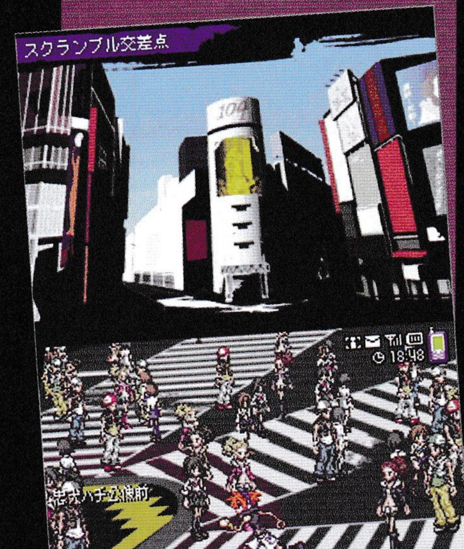


▲“已经使用过心灵感应了吧，在十分钟内不触摸八公铜像的话就会死。——死神”任务简短精悍，不留有任何反抗的余地。



第一步 移动并触摸“骷髅”

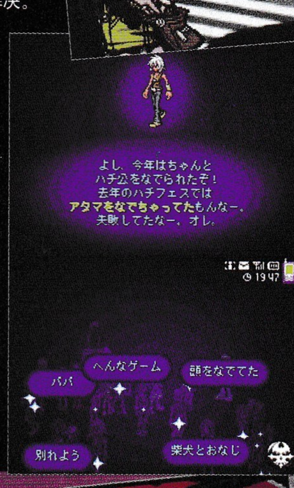
要收集情报就要到人最多的地方，涉谷的那标志性的八方向交叉路口正是最佳的选择。还记得前面所说的“骷髅徽章”吗？只要使用触控笔电击下屏幕右下角的骷髅徽章，樱庭音操就可以使用刚获得的超能力来读取人们的想法。



第二步 获取有价值的情报

使用了超能力心灵感应后，下屏幕中人们的头上将浮现出每个人正在思考的只言片语，逐个点击的话其所思考的全部内容将会在上屏幕上浮现。通过察看人们的思考内容，可以获得铜像所在地的情报。在这个过程中会有被称为“噪音”的敌人出现干扰情报的获取，此时就需要通过战斗来将其解决。





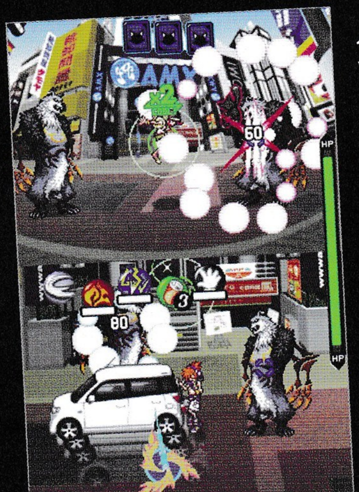
▲人多想法就多，因此通过心灵感应所搜索到的人们的想法可以说是五花八门，这就需要玩家从中获取有用的情报，并进行深入的分析和推理，从而找到铜像的所在。值得注意的是，人们思想中的黄色部分表示比较重要的话题，不可错过。





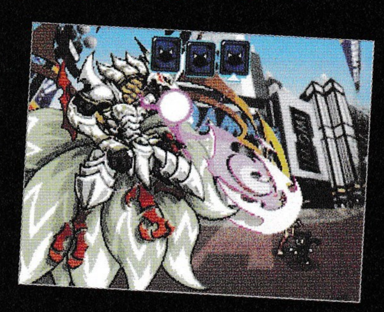
第三步 找出答案完成任务

将获得情报归纳成一条完整的线索就可以顺利的找到铜像所在，完成任务。找到铜像还不算完，还需要正确的触摸到铜像才行，究竟要触摸什么位置呢？



全新战斗方式
“交替式战斗系统”

游戏中遭遇“噪音”后将进入战斗模式，战斗模式中将同时使用NDS主机的上下两个屏幕，上屏幕使用十字键来操作，而下屏幕则是使用触控笔来操作，初期操作起来可能会令人手忙脚乱，但是习惯后便能够领略到其中的乐趣。游戏还亲切的设有“自动模式”，玩家可以将一位角色设定为自动战斗状态，而自己只要一心操作另一名角色即可。战斗中当满足一定的条件时还可以形成连续攻击，这将使攻击力大幅提高，而两人所协力发动的连携技更是决定战斗胜负的关键。“交替式战斗系统”的独特之处在于，虽然是两位角色是分开作战的，但是战斗中却有相互影响的多种要素存在，只有掌握这些要素才能够克敌制胜。



战斗画面解说

HP：在上屏幕作战的四季和下屏幕的音操共用一条HP槽，因此，战斗中不会出现一方死亡的情况。

卡片：战斗开始时画面的正上方有三张背面朝上的卡片，战斗中攻击指令最后的标志如果与卡片上的标志一致时卡片就会翻转，当三枚卡片全部翻转就可以发动连携技了。

指令：使用十字键按照指令输入的话四季就可以发动连续攻击，指令将会以分歧的方式向三个方向发展，而每条分歧最后的标志也不相同，这就对翻转卡片增加了一定的难度。

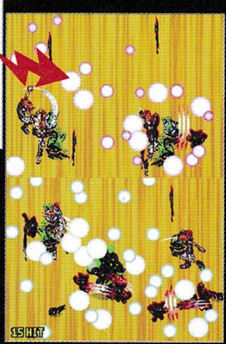
超能力图标：这些图标表示音操可以使用的超能力，这些超能力有使用次数和长度的限制，剩余能量通过下方的能量槽来显示。音操的超能力会随着入手的徽章而不断增加。

发动超能力：音操的超能力需要使用触控笔来发动，不同的超能力发动的方法不同，例如划一条短线是近距离攻击，长线则是沿着划线轨迹的火焰攻击，而用触摸笔点击屏幕就会发生雷击。

相互影响要素之一
双剑合璧连携技发动



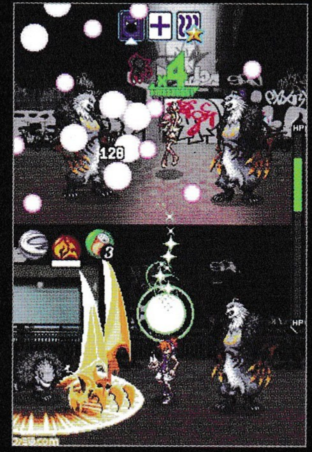
音操和四季的连携技威力惊人，但发动的条件却并不十分苛刻，只要使画面上方的3枚卡片全部翻转，下屏幕的右上角就会出现橙色、蓝色相较之的星型符号，只要使用触摸笔点击该符号就会马上发动二人的连携技。



▶ 连携技发动后将插入两位角色的超酷特写，之后二人将快速往来于上下屏幕对全体敌人进行爽快地打击，其伤害力也是惊人的。

相互影响要素之二
连续攻击使攻击力上升

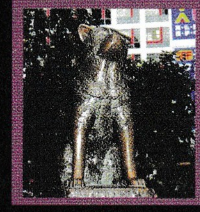
战斗中满足一定的条件后会出现往来于上下画面的光球，每触碰一次光球，音操和四季的攻击力都会提高一层。



◀像这样由音操到四季，再由四季到音操，仿佛是打乒乓球一样。目前使光球持续往来的具体条件和方法还是个谜，不过似乎是与节奏、技巧或者在限制时间内完成特定技等有关。

美妙豆知识

美妙世界：制作人野村哲也透露本作名称的由来是一首脍炙人口的歌曲《すばらしきこのせかい（What A Wonderful World）》，这是由被称为“爵士乐之王”的路易斯阿姆斯壮（Louis Armstrong，1901～1971）所创作的名曲，后被多位歌手翻唱过，也曾作为电影《早安，越南》的插曲。



忠犬八公：原名忠犬ハチ公（1923–1935，秋田犬），于1924年1月14日被东京帝国大学·农学部教授上野英三郎领养，取名八公。喜欢主人的八公每天早上都要陪同上野教授一起到涉谷车站，而到了下班的时候它就会到车站迎接。在八公与主人一起生活了14个月后，上野教授在学校猝死，之后八公被居住在三轩茶屋的教授友人收养，虽然三轩茶屋距离涉谷站有很远的距离，但是八公每天依旧会在教授回家的时间到涉谷站等待。“真可怜，主人已经死了还来车站迎接，真是一条忠犬啊。”，过往的人们明白了这只狗每天来迎接它的主人回家，八公的故事也被广为流传。1932年，新闻报道了忠犬八公的事迹，1934年4月人们为它在涉谷站前建造了一座铜像，剪彩当天八公也亲自出席。1935年3月8日忠犬八公走完了它的一生，之后它的故事被改变成电影，还被编写入日本小学的教科书。





在PS2游戏《女神异闻录3》发售约半年之后，Atlus公司出人意料的宣布将推出追加新要素、新故事的《女神异闻录3 FES》，这里的"FES"是Festival（节日）的缩写，可以说是答谢《女神异闻录3》玩家的一份厚礼。《女神异闻录3 FES》将分为两个版本发售，一是"追加版"，一是"普通版"。追加版的价格比较便宜，进入游戏需要《女神异闻录3》的游戏盘来引导，而"普通版"则包含了原作和追加的全部游戏内容，还没有体验过本作乐趣的玩家可以一次过足瘾。

PS2 RPG | 女神异闻录3 FES ペルソナ3フェス | Atlus/日版/1人/售价未定/2007年4月19日



战斗还没有结束……真正的决战时刻到来！

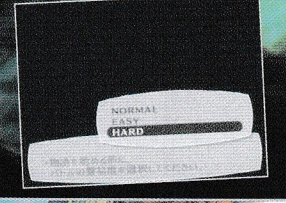
《女神异闻录3 FES》是Atlus公司在总结了玩家的意见和请求后，对于原作进行了彻底的进化，不仅增加了新系统、新剧情、新MOVIE等新要素，还精心制作了原作中不曾有过的讲述"最终战"之后的新故事，也就是说可以从中看到真正的最终结局。下面我们就来看看本作究竟有哪些令人期待的新要素增加。





Fes 1 HARD模式追加

在《女神异闻录3》中只能够选择MORMAL和EASY模式，而《FES》中将增加战斗难度更高的HARD模式，玩家需要进一步掌握敌人以及所装备的PERSONA的特性，对于战斗的战略性要求也更高。



Fes 2 长鸣神社发生了什么变化？

在《女神异闻录3》的世界中有商店、车站、学校等各种设施存在，其中包括重要设施和一些可供玩耍的有趣设施。《FES》中，上述设施其中之一的长鸣神社追加了有趣的新要素。原作中参拜神社的主殿可以增加学力，现在对旁边的稻荷神（主管丰产）进行参拜的话会发生……



Fes 3 新PERSONA增加



原作中共有145种PERSONA登场，而此次的《FES》中将再加23种，目前已经公开的有カハク、モスマン、クパンダ、恶魔版ルシファー四种，另据制作人透露还将会有"《真·女神转生》系列"和"《女神异闻录》系列"中大家所熟悉的恶魔作为PERSONA登场。

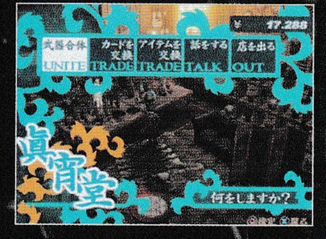
Fes 4 学校生活更加充实

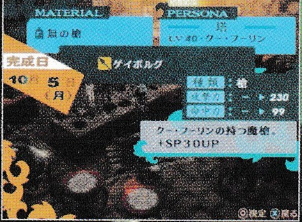


《女神异闻录3》中有上课、课外活动部、友人聚会等丰富的校园活动，在《FES》中校园活动将更加的充实，甚至会有神秘的课外活动部出现。

Fes 5 武器合体系统导入

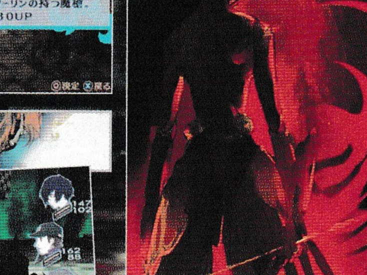
原作中的武器和防具只可以通过巴东派出所购买、战斗中获得、宝箱中发现三种手段入手，而且武器无法进行强化，随着游戏的进行也就不断地被丢弃。而在《FES》中，在古美术真宵堂可以将所持的PERSONA卡片与武器进行合体，这将会为武器增加新的能力。





Fes 7 "最终战"之后的故事——后日谈

"后日谈"是接续在《女神异闻录3》原作游戏通关后的故事，描写所有的战斗终结后，发生在私立月光馆学院的特别课外活动部成员之间的故事。虽然使人类陷入破灭危机的"影时间"问题已经解决，但是新的危机出现了。此次担任主人公的并不是原作的主人公，而是机器人Aegis，因此也可以说是解明Aegis秘密的"Aegis篇"。但"后日谈"并不是外传，新故事会对原作中的故事进行内容补完，而游戏的时间在30小时以上，足以看出Atlus的诚意。



新角色——机器人Metis登场



Fes 6 着装改变成为可能

原作中主人公和同伴们只有校服和假日的便服两种打扮，《FES》中则为他们准备了多种不同的服饰，其实这些服饰就是防具，只不过装备这些防具后这些防具的模样会真实地表现出来。



异形 症候群/Alien Syndrome

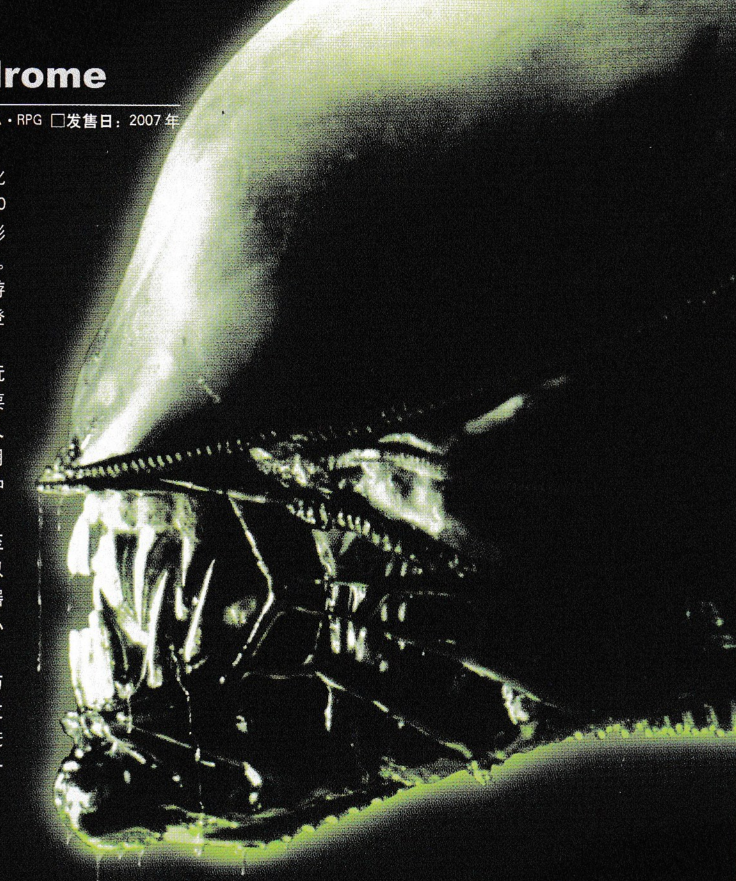
□厂商：SEGA □机种：Wii/PSP □类型：A·RPG □发售日：2007年

继《疤面煞星》、《教父》和《落水狗》之后，又一部曾经叱咤风云的经典老片被从银幕上搬到了游戏中。SEGA和20世纪福克斯电影公司联手宣布，曾经风靡全球的科幻恐怖电影"《异形（Alien）》系列"将全面登陆次世代游戏平台和PSP掌机。SEGA公司表示以《异形》为背景制作的第一款游戏是A·RPG游戏《异形 症候群（Alien Syndrome）》，本作将于2007年同时登陆Wii和PSP平台。

《异形 症候群》将以充满异形生物的外太空为背景，而玩家扮演的则是地球防卫军士兵艾琳·哈丁，为了逃出生天必须要面对超过100种不同种类的恐怖异形生物的袭击。当然，女主人公并非赤手空拳与外星生物作战，玩家在游戏中不仅可以使用20种以上的不同武器装备，而且还会随着游戏的进行习得各种实用的技能以获得更多的生存机会。

艾琳在游戏中也不是孤军奋战，一名机器人侍从将自始至终跟随在女主人公左右，同时发挥保镖和商店的功效。玩家可以指挥机器人替自己攻击敌人，也可以从它那里购买到各种武器和道具，而且这名机器人侍从是绝不会被破坏的，玩家大可放心使用。

游戏的PSP版将对应Wi-Fi无线联机功能，玩家可以同时与最多三名好友一起合作挑战关卡或进行对战。Wii版则将充分发挥动作感应手柄的独到游戏方式，允许玩家使用手柄对敌人进行砍杀或是射击，而且动作感应机能还将被应用到主人公的一些特殊技能以及游戏中的部分特殊关卡中。







《异形 症候群》只是SEGA公司"《异形》计划"中的一款，另外还有两款次世代游戏也已经在制作当中。其中一款是RPG游戏《异形RPG（暂名）》，本作由曾开发《星球大战：旧共和国武士2》而获得好评的Obsidian Entertainment公司负责开发。另一款则是次世代FPS游戏《异形FPS（暂名）》，游戏由Gearbox Software公司担任开发，该公司以"《战火兄弟连》系列"而闻名业内，对于FPS游戏的开发可谓是轻车熟路。SEGA公司表示这两款游戏都对应PS3和X360两大平台，游戏的开发刚刚起步，最早可能也要等到2009年才能面市。

"《异形》系列"在好莱坞可谓是历史悠久，第一部《异形》电影始拍于1979年，讲述了人类与外星恐怖生物的奋勇斗争的故事，开创了美国恐怖电影的新纪元，在美国电影发展史上占有重要的地位。以该片为背景制作的游戏在PC、街机、PS和PS2等平台上都曾有过上佳表现。



幽灵行动：尖峰战士 2
Ghost Recon Advanced Warfighter 2

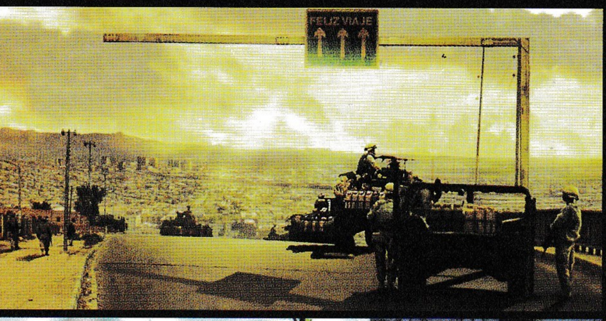
□厂商：Ubisoft □机种：X360/PS3 □类型：FPS □发售日：2007 年春

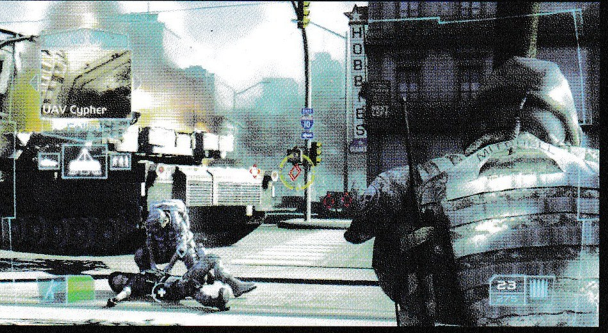
于2006年3月9日发售的X360游戏《幽灵行动：尖峰战士》 在北美地区首周卖出了24万套，而在欧洲地区的法国、德国、英国3地仅发售3天就卖出了12万套，不仅创下了育碧公司游戏的首周销量纪录，还成为当时还在起步阶段的X360的一大支柱游戏。在玩家的千呼万唤中《幽灵行动：尖峰战士2》终于崭露头角，本作将在继承系列优秀传统的基础上，进一步强化游戏的画面、武器、剧情和联机游戏体验并将这些特点发扬光大，游戏的制作人也信心十足地向当下正大红大紫的《战争机器》叫板，坚信《幽灵行动：尖峰战士2》的销量一定会超过《战争机器》。

在《幽灵行动：尖峰战士2》中，玩家将继续率领美国陆军幽灵小队的作战精英们，突入战火硝烟密布的战场执行特殊使命。本作的游戏背景被设定在了2014年的墨西哥，由于政府军与反政府起义军的大规模冲突爆发，墨西哥全境陷入了内战之中。为了应对随时可能发生的针对美国的恐怖袭击，幽灵小队在斯科特·米切尔上尉的率领下进驻内战中的墨西哥，美国、墨西哥边境地区绵延的山脉、荒芜的沙漠，甚至美国南部各州都随时有可能成为新的战场。









本作的战场环境将更加的逼真，借助高超的图形技术，游戏将实现更加真实的画面表现效果，危机四伏的战场环境将带给玩家前所未有的临场感。敌人的AI也将在本作中得到大幅提升，玩家要随时当心突如其来的袭击，反政府武装和游击队可能从背后偷袭，甚至还会从屋顶实施垂直打击以阻止玩家的行动。

游戏也为玩家准备了更加强大的战场支援，玩家可以借助更加强大的战场火力支援完成更为复杂的任务，获得更加安全的火力掩护，甚至可以调动战斗机和无人操作自动火炮对敌人实施精确战略打击。游戏中还拥有更完善的交互式情报互动系统，革命性的新交互式情报交流系统2.0将为玩家提供比以往更加丰富和准确的战场信息，玩家可以从画面左侧的窗口上观察队友所看到的情况，与友军分享战场情报。

一种新型多用途通用/后勤装备保障无人车辆（简称M.U.L.E）将在游戏中首次亮相，这种车辆虽然体型不大，但用途十分广泛。不仅可以为玩家和队友提供轻型火力支援、掩体、侦察等任务，而且具备较高的机动性，能够克服各种地形中的障碍和沟壑并随士兵在复杂的地形上自由运动，是美国陆军为适应未来复杂多变的战场情况而推出的未来战斗系统（Future Combat Systems—FCS）中的一个组成部分。除了新车辆外，游戏中还将有新兵种——医护兵登场，虽然现在还不清楚该新兵种的详细情报，但其在游戏中的作用应该是至关重要的。

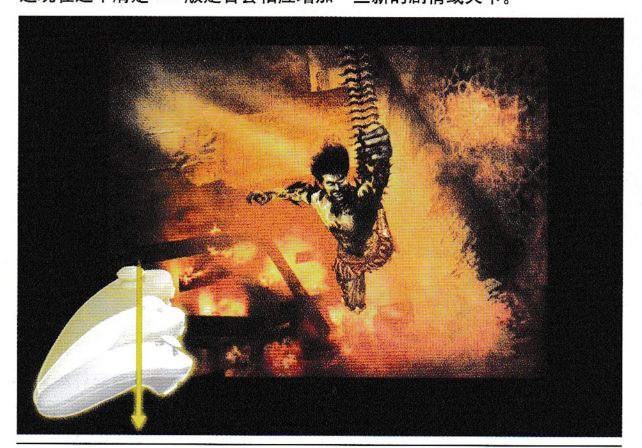
波斯王子 宿敌之剑
Prince of Persia: Rival Swords

□厂商：Ubisoft □机种：Wii □类型：ACT □发售日：2007年3月

在PSP版《波斯王子 宿敌之剑》发表后，育碧公司又正式发表了本作的Wii版，与PSP版一样，本作是PS2版《波斯王子 王者无双》的移植版，同样也将会在2007年3月发售。

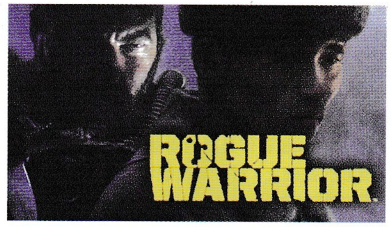


Wii版《波斯王子 宿敌之剑》在保留原作经典的战斗系统的同时，还将充分运用Wii动作感应手柄的独特操作方式，实现前所未有的新玩法。本作将增加许多新要素，其中包括增加真实感和临场感的动作感应手柄操作，玩家除了能运用动作感应做出砍、刺等基本的攻击动作以外，还可以实现某些特殊技能的体感操作。从育碧公司公开的游戏画面中，我们可以大致了解使用Wii手柄对本作的操作方法。不过现在还不清楚Wii版是否会相应增加一些新的剧情或关卡。



浪子武士 /Rogue Warrior

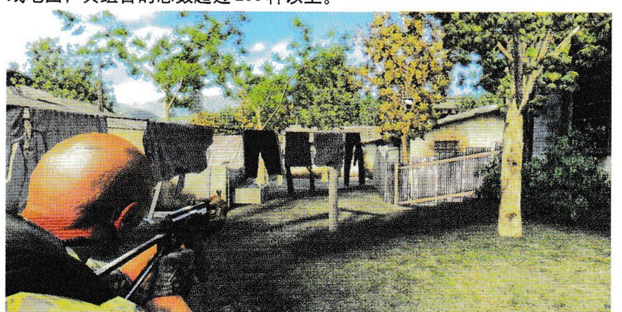
□厂商：Bethesda Softworks/Zombie □机种：PS3/X360 □类型：FPS □发售日：2007年冬



《上古卷轴》系列的发行商Bethesda Softworks公开了一款登陆次世代主机PS3、X360的FPS游戏《浪子武士》。这款预定于2007年推出的次世代新作，将由在业内以军事题材游戏开发而见长的Zombie工作室制作，该工作室曾担任过《美国陆军》和《三角洲部队》等多款FPS游戏的开发工作，可谓经验丰富。

本作取材自在畅销军事题材小说作家、前美国海军海豹突击队队员Richard Marcinko的同名小说。游戏以目前敏感的核问题为故事背景，采用了时下热门的多人战术组合游戏系统，玩家要率领精锐突击小分队潜入敌后，调查敌方的核设施和核力量，对敌方核技术进行战术侦察，是一款结合了多人联机配合与隐秘潜入作战的新型第一人称射击游戏。

本作共包含多达10个的游戏模式，其中既有供单机游戏的剧情模式，也包括供多人联机使用的丰富任务关卡。游戏支持最多4名玩家协同作战，值得一提的是，游戏的多人联机模式支持关卡制作功能，玩家可以自己设置游戏地图，其组合的总数超过200种以上。





科南时代：西伯莱人之冒险
Age of Conan: Hyborian Adventures

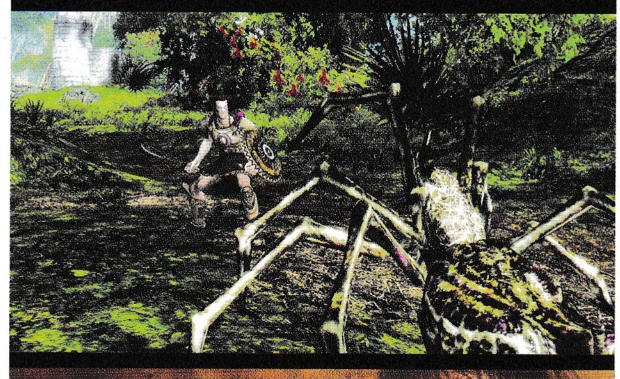
□厂商：Eidos/Funcom □机种：X360 □类型：RPG □发售日：未定

根据Robert E. Howard知名漫画作品《科南时代》改编而成的电影和游戏作品曾在美国风靡一时，在推出了几款PC平台游戏后，这款讲述蛮族之王传奇故事的作品终于将在家用机平台上亮相。Funcom公司近日确认，《科南时代：西伯莱人之冒险》将作为一款大规模多人联机RPG游戏登陆微软X360主机。

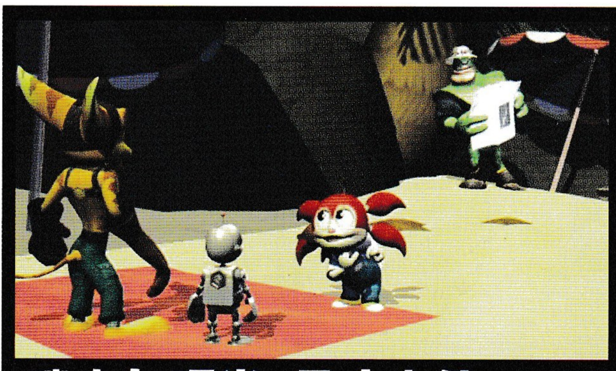
《科南时代》登陆X360的消息对本作的爱好者来说无疑是一大喜讯，实际上早在今年4月就有关于这款游戏即将登陆家用机平台的消息传出，在随后的7月，Funcom与Eidos联合发表PC版《科南时代》时，官方就确认了推出游戏家用机版的计划。现在，这一计划终于被付诸实施，X360也迎来了又一款在欧美有重要影响力的新作。

官方在此次声明中并没有公开X360版《科南时代》的具体发售时间，但Funcom公司一位官方发言人透露说，本作的X360版肯定是在PC版发售之后才会正式推出，而游戏的PC版目前预定于明年3月到5月左右上市。该发言人还表示，X360为这款游戏的在家用机领域的拓展提供了契机，而主机的潜力也为游戏性的延伸提供了更多可能。

PC版《科南时代：西伯莱人之冒险》自公布之初就受到了业界和玩家的广泛关注，曾荣获2006年E3游戏展最佳多人联机游戏奖提名，其呼声甚至超过了EA的《战锤OL》和暴雪即将推出的《魔兽世界》最新资料片《燃烧的十字军》，因此可以说本作是一款比较值得期待的X360游戏。







瑞奇与叮当 尺寸事件
Ratchet & Clank: Size Matters

□厂商：SCEA/High Impact Games □机种：PSP □类型：ACT □发售日：2007年2月27日

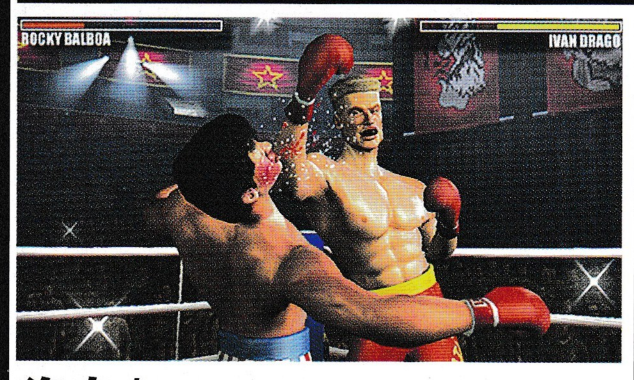
今年年初时，SCE官方曾经公布过PSP版《瑞奇与叮当》的新作的相关消息，该系列游戏一向以别具一格的幽默方式而闻名，而游戏的副标题也经常暗藏玄机让人琢磨不透（如PS2版《重装上阵》和《死锁》），而此次推出的PSP版副标题《尺寸事件》同样给玩家预留了充分的想象空间。

PSP版《瑞奇与叮当》讲述了两位英雄瑞奇与叮当在经历了无数战斗之后，为了放松身心而来到了海岛渡假，在那里他们巧遇了一位崇拜二人英雄事迹的辫子少女露娜（Luna）。露娜想以瑞奇和叮当为原形完成一篇有关英雄的论文，两位英雄自然不会推辞，然而这个简单的要求在露娜遭到邪恶机器人劫持后就迅速演变成了一场营救行动，而隐藏在事件背后的巨大阴谋也逐渐浮出水面。

游戏的单机部分一开始就是激烈的战斗，但由于是最初的关卡因此难度并不算高，玩家可以在近战格斗和远距离射击武器之间切换来消灭敌人并熟悉战斗系统，而RPG游戏中武器升级等基本元素也被完整保留。另外，本作的护甲系统也在原作的基础上进行了相应的强化，玩家在游戏过程中可以不断发现护甲的部件，在收集全套护甲装备后可以获得额外的奖励点数，而且通过不断组合变换还可以开发出隐藏装备哦。

值得一提的是，瑞奇的老搭档叮当此次并不只是一味地充当配角，在本作中也专门设计了许多以叮当为主人公的单机任务。叮当的单人游戏关卡不仅设置有包括车辆驾驶在内的丰富游戏模式，而且还新增了许多超酷的武器和道具。除此之外，系列一直以来具有标志性的独特幽默也得以完整保留，在PSP版中玩家将再次领略瑞奇和叮当这对活宝英雄的滑稽演出。





洛奇 /Rocky Balboa

□厂商：Ubisoft □机种：PSP □类型：SPG □发售日：2007年1月16日



由好莱坞著名影星西尔维斯特·史泰龙主演的描写拳王洛奇传奇职业生涯以及坎坷人生经历的影片“《洛奇》系列”，堪称美国电影史上的经典之作。《洛奇》于1976年首次亮相银幕，获得了极大的好评和超乎想象的票房收入，横扫了当年的10项奥斯卡提名，夺得了包括最佳影片、导演在内的三项大奖，获选为第49届奥斯卡金像奖的最佳影片。此后该系列又陆续拍摄了4部续作，几乎每一部都能在全球掀起一股票房风暴。史泰龙也借助此片由一个名不见经传的小人物，一跃成为享誉全球的硬汉，为拍摄之后的《第一滴血》系列奠定了基础。

今年12月22日，“《洛奇》系列”的第六部即将在全球上映，而片中主人公洛奇的扮演者，现年60岁高龄的好莱坞动作明星史泰龙将再次重出江湖，为观众诠释这位年迈的昔日老拳王勇于面对人生再登拳坛的感人故事。随着这股强劲的“洛奇热潮”即将到来，育碧公司决定推出根据《洛奇》电影改编的PSP同名游戏，玩家将有机会与洛奇一起并肩作战，共同书写一代拳王的传奇故事。

有关PSP版《洛奇》的情况，育碧官方并没有公布太多详细信息，只是表示游戏版将遵循电影《洛奇6》中的剧情和人物设定。然而从官方近日公开的部分游戏画面中我们不难发现，主人公洛奇在游戏中要面对的敌人还将包括曾在系列前作中的出现的许多老对手。

致命卧底 /Chili Con Carnage

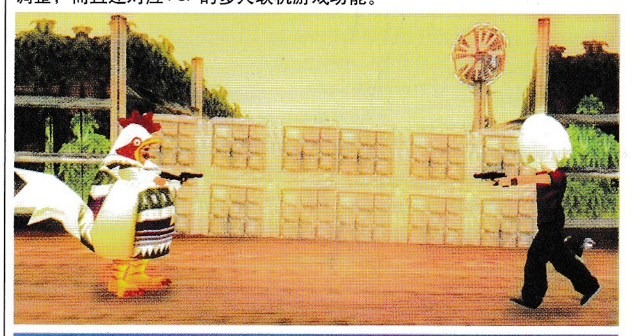
□厂商：Eidos/Deadline □机种：PSP □类型：ACT □发售日：2007年2月20日

Eidos和Deadline近日宣布，曾经在PS2、Xbox和PC平台上掀起轩然大波的动作游戏《无可救药：墨西哥枪手传奇》将于2007年登陆PSP平台，游戏的PSP版将被命名为《致命卧底》。

与本作的家用机版一样，PSP版《致命卧底》依然将以主人公Ramiro Cruz在墨西哥贩毒团伙内的卧底生涯为故事背景展开。Ramiro的父亲由于与贩毒团伙有牵连而死于非命，哥哥又在协助警方调查案件时被离奇杀害，为了揭开亲人被杀真相并向仇人报复的Ramiro也成为了警方的卧底，并被安插到了墨西哥大毒枭Papa Muerte身边，从此走上了卧底之路。

尽管Ramiro身为警方卧底，但为了能隐藏真实身份、收集犯罪证据并伺机报仇，玩家扮演的主人公必须在游戏中无恶不作，要做到比恶棍更无赖、比毒犯更嚣张。本作在游戏风格上非常接近“《GTA》系列”，只不过游戏的舞台由美国转到了墨西哥，因此也可以被看作是墨西哥版的《横行霸道》。

PSP版在继承家用机版的要素的基础上，对游戏系统和剧情进行了相应调整，而且还对应PSP的多人联机游戏功能。





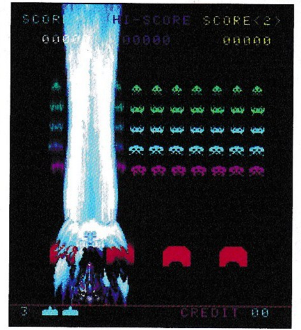
全民大图鉴

疯狂的12月，激动人心的12月，没想到到了年底会有如此之多的惊人消息暴出。不过话说回来，激动归激动，作为玩家我们还是要始终保持理智。说到这里，就轮到我治愈系的音速……（被众编打出去：你算哪门子治愈系啊！）我的意思是说全民大图鉴出场了，好了，还是赶快来欣赏本期的创意恶搞吧……



▲X360、PS3、Wii，次世代的性感诱惑就在眼前，兄弟们还等什么，快上啊！







▲最方便使用的华硕修理套件。

◀次世代加强版小蜜蜂，火力果然不同凡响！

■汽车其实就是这样生产出来的。





▲大家看好了，这可是时下最流行的内存条和鼠标使用方法。

为了您和他人的安全，请在使用Wii游戏时注意防范以下情况发生：



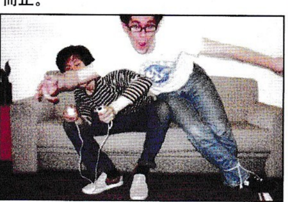
▲谨防手柄脱手而出，威胁电视安全。



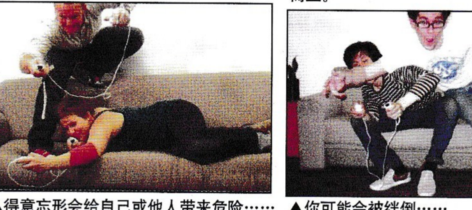
▲即便是双截棍手柄，使用起来也要适可而止。

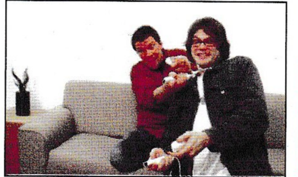


▲得意忘形会给自己或他人带来危险……



▲你可能会被绊倒……

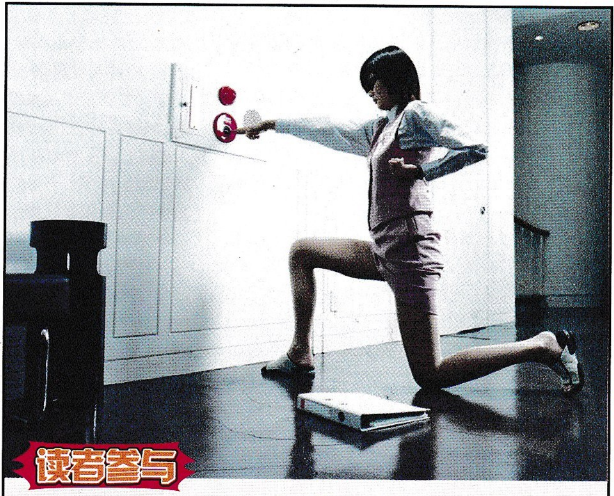




▲也可能会伤到别人……



▲总之后果可能会不堪设想……



读者参与

如果你认为自己恶搞能力超凡脱俗，请把你的创意告诉我们；如果你觉得小编的注释还不够BT，也请与我们联系，把你的神来之笔与大家分享。只要是够搞笑够新奇的注释，就有机会获得城寨送出的惊喜小礼物一份，大家踊跃参与啊！



打开潘多拉的魔盒

——游戏中的竞争与合作

上一期描述的为“游戏心理初探”，主要提到游戏设计者根据玩家的心理而设置游戏中的一些桥段来使玩家游戏起来或感觉乐趣无穷或被游戏折磨的欲哭无泪，相对于几近全知全能的游戏设计者，玩家无疑是弱势群体。如何扳回一城，请看本期的：竞争与合作。

TEXT BY czk11



携手，闯关的秘诀



在我看来，游戏从独乐乐到众乐乐的进化，和电影的有声革命一样，都具有划时代的意义。一个人游戏，独自承受所有的快乐与哀伤，细细品味，深埋心底。午夜，酣战，终于推倒了顽强的BOSS，习惯性的回过头去，想要分享这一刻的光辉与荣耀，却发现能回应你的，只有那一团漆黑。唉，便纵有千般风情，更与谁诉说。随便来个谁都好，加油，喝彩，甚至于静静的呆在一旁，总好过在黑暗中寂寞独舞。

多少年没有享受到携手杀敌，大家一起支招的乐趣了呢？很久了吧，久到我早已经忘怀了那份感动，那种喜悦。想想小时候，游戏虽粗糙，画面更是惨不忍睹，却总是乐此不疲。一个人玩，N个人看，高潮处，齐声喝彩，与有荣焉；一不小心失败了，会有人轻声安慰，切莫焦急，哪里跌倒，哪里再爬起来。每个幸运的小家伙心中，都闪耀着一份使命感，似乎不卖力表演，就会辜负同伴的信任。你是演员，你是演员……你在表演，你在表演……要演好，要演好……，轻轻地自我催眠。众星拱月，很有super star的感觉？那确实，每每忆及此处，会心一笑，是的，这绝对称得上是我人生十大最荣耀时刻之一。

那时节游戏机还是个稀罕物，哪家的小孩子要拥有一台红白机，肯定会觉得自己是这世界上最幸福快乐的人。某年某月某日，我与它一见顷心之后，茶饭不思，没说的，缠着父母买呗。买来干什么，美其名曰开发智力，其实呢，不过是想在小伙伴面前献宝，狠狠的炫耀一下。什么变形金刚，什么战车模型，统统落伍了，高科技电子声光娱乐玩具——任天堂红白机才是时代的主流。瞧瞧，果然我从小就有不炫耀会死人的潜质。现在炫耀会如何？会被举绿旗，会被关小黑屋，会被众人的嫉妒光线杀死。还好，那时候的民风比较淳朴，娃儿的心思也单纯，所以迎接我的，只是一双双星星眼里透出的钦羡目光。

Ok，It' s show time，终于轮到咱扬眉吐气。那个小强啊，你看着吧，被你打弹珠、拍洋画羞辱蹂躏的时代已经一去不复返了，高科技社会，我们要以智取胜。人前要显眼，自然少不了台下十年功。就那么一盘原装的超级马里奥兄弟，被我狠狠操练了无数回，直到练习得圆转如意，才敢小声招呼大家来欣赏我的表演。第一天，座无虚席，第二天，还是座无虚席，第三天，唔，大概是新鲜劲过去了，才来了小猫两三只。表演的不够精彩？不会吧，回首看看屏幕，库巴明明被我玩弄于股掌之上嘛。直到某个关系最铁的朋友怯怯地指了指手柄，我才若有所悟。难怪，叫你一直呆呆的看着别人表演，一点参与感都没有，你也不乐意的是吧。纵使看他失误，小小的讥诮一下，讨点口舌之利，那也不过是隔靴搔痒。可这超级马里奥兄弟偏偏是单人游戏，我也想有个同伴一起大杀四方呀，然而游戏设定直截了当的告诉我：这不行。交替游戏和同时游戏的感觉，差的可不只十万八千里。那亮眼的双手柄设计，难道就只是一件摆设？



本想用新玩具拉近彼此之间的距离，却意料之外的被疏远，落得个门前冷落车马稀的局面。怨谁呢，怨上帝，“我再也不想一个人玩游戏了，我要和大家一起玩”也许上帝真的听见了我的呼喊，他用一盘神卡——老八强拯救了我。

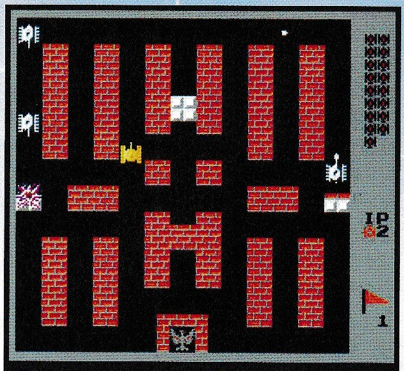
说起这老八强，版本很多，不一而足。不过无论是哪个版本，记忆中似乎总是有那么几个适合众乐乐的游戏，魂斗罗、赤色要塞、绿色兵团、沙罗曼蛇、双截龙、松鼠大作战，古巴英雄……等等等等。双人游戏，互相照应，个中妙处，当时不及细想，如今时过境迁，倒是回味无穷。



第一等好处，自然是火力倍增，无形之中也让难度下降了不少。射击类游戏，越是在尽可能短的时间内消灭敌人，自己受到的伤害也就越小。相信玩过魂斗罗和沙罗曼蛇的朋友都清楚，一个人独力闯关和两个人精诚合作，还是很有些区别的。打个不恰当的比喻，瞻前顾后、步步惊心是一种活法，闲庭信步、暮霭沈沈楚天阔又是另一种活法。你会选择哪种呢？勇于挑战自我的尼采信徒们，追求的是登顶那一刻的至高无上，小小的挫折，权充考验；而我等凡夫俗子，一向信奉“天塌下来有高个子顶着”这条至理名言，既然有个人可以和你同甘共苦，不时还能提携你一把，那还执着于一个人的精彩，不成矫情的傻子了么。

太刚易折，一味的猪突猛进，无异于把自己的弱点暴露在敌人的枪口之下。比如《坦克大战》，有个“老巢”的设计非常精妙，相对于我方节节提升的强大火力，只有一层砖墙包围着的“老巢”极其脆弱。而“老巢”一灭，就等于游戏的结束，再高

的分数，再耀眼的战绩也随之烟消云散。要攻，更要守，这就决定了玩家在游戏过程中不但要保护自己免受炮弹之苦，还要时刻关注"老巢"的安危。攻守兼备，靠一个人的力量总是难以两全，这时候双人游戏的好处就显现出来了。明确分工，互相配合，一攻一守，又或者是共同进退，再也不会有"远水解不了近渴"的遗珠之憾。如果以后要票选个最能培养玩家默契的游戏，毫无疑问，我会投《坦克大战》一票。





▲FC上经典的双人同乐游戏

类似的需要两位玩家互相回护的FC早期游戏数不胜数，不过于我印象最深的，还应该算是《赤色要塞》。不知道是bug还是出于游戏设计者的本意，两辆小吉普的行动既不够迅速，子弹也只能朝上发，一个转弯不及，很容易车毁人亡。特别是在营救人质的时候，前有炮台虎视眈眈，后有追兵暗施冷箭。如果一个人玩，的确是可以想象到在行动陷于瘫痪的时候，那种叫天天不应，叫地地不灵的窘境。还好我们有同伴，正所谓人间有爱，心花朵朵盛开。帮你驱除杂兵，让你安心补给，披荆斩棘，直捣黄龙。那句话怎么说的来着，是真朋友，不需要回头，你一定在我背后。灿烂的晚霞烧红了天际，斜倚在吉普车上欢庆胜利，远处，传来了直升机的轰鸣，来迎接我们历劫归来的勇士……信任、援护、勇气、牺牲，千言万语虽难说出口，却可以互相祝贺一声：good job，这，就是对各自最好的褒奖了。

双人游戏，就这点不同么？当然不止，很有些妙处，只有亲历者才能道出一二。《魂斗罗》是个紧张刺激的游戏，这一紧张一刺激，难免就会心一慌、手一滑，一条性命就此魂归离恨天。失误的多了，一行"game over"的大字让你好不沮丧，特别是看到另一个玩家的分身依旧无比活跃，自己却只能当个指手划脚的旁观者，绝对是又嫉妒又羡慕。嫉妒？羡慕？统统不用，要不怎么说魂斗罗设计的人性化呢，早有"借命"大法给你准备着呢。既然哥们你功夫高强，枪林弹雨视若无物，大智大勇如你，想必是不介意将好东西和好朋友分享的吧。那么，请借性命一用。啥，你不愿意，你不愿意你干嘛不早说。你又不说，咱怎么会知道呢。不好意思，即成事实了，有借有还，再借不难，要不，下次咱也接济你点？

也许每个玩家的童年，都有这么几次小小耍赖的经历，它让我们体验到了一种别样的乐趣。这是任何单人游戏都无法做到的，即使AI再智能，还是冷冰冰的按照程式设计在行动，不会逾规。只有和人，和一个鲜活的生命一起游戏，一起在陌生的世界中奋勇拼杀，你才能找到那种久违的温暖感觉。是的，就算那个世界再神秘莫测、危机四伏，还是有这么一个人，一直陪伴在你身边，是你最忠实的伙伴，可以为你分担一切喜怒哀乐。正如那位已经离职的前央视著名体育评论员所说：在这一刻，你不是一个人在战斗，不是一个人！

我们渴望着一种归属感，渴望着自己得到他人的承认。形于外，那就是相比起单打独斗，更喜欢团体协作。可惜，如今适合众乐乐的游戏是越来越少，厂商发售主机，往往也只是把单手柄作为标准配置。这是不是一种默认呢，默认游戏就该是一个人玩的，快乐不需要分享，否则就会由浓转淡。

我不知道，也许有些道理吧。毕竟游戏流程开始变得越来越长，上手也愈加困难，的确是很难找到机会来呼朋引伴，好好喧闹一番。错位的空间，错位的时间，一起欢笑的日子似乎成了一种奢望。还好，我们有网络，它可以连结起所有疏离的心，在网络游戏的世界里，玩家更加强大，所有人的智慧聚合在一起，有时候甚至可以打破游戏设计者定下的框框，在某种程度上主导这个世界。更多的同伴，更充分的自由，更高层次的团结与协作，唯独缺少了一样，面对面的交流。很有些遗憾，但心下还是庆幸的，正如某位哲人所说：存在既是合理。这毕竟是未来的潮流，就算冲动不再有从前那么强烈，就算素不相识之人刚开始难免有些不合拍，它到底还是做到了不让我们一个人孤独的游戏，这就于愿已足了。



竞争，与人斗其乐无穷

上文提到了合作的重要性，是的，一人计短，两人计长，三个臭皮匠还顶个诸葛亮呢，就算游戏设计者考虑的再面面俱到，在集体的智慧前依旧是非常的渺小。那么，就这样无往不利，携手奔向美好的夕阳了吗。不会，和谐社会又岂是一天可以建成的。总有那么些个不和谐音，在角落鸣响。

我每次玩到魂斗罗的第三关就会有心理阴影。为啥，这关是纵版强制卷轴的，两个玩家，如果其中一个跳的太快，会把比较慢的那个拖出画面外。无情的主宰判定其人的命运为：死。偏偏我历次的战友都是些不要命型的，为了抢分，各个性急无比。这可苦了我这个稳扎稳打型的，紧赶慢赶还是难逃一死。到了后来，不知是摸熟了我慢腾腾的性子还是有意陷害，总之，这悬崖一关就像是我命中的魔星，总是一而再，再而三地大意失荆州。

这是一种潜意识的竞争心理，无伤大雅。人嘛，谁没有个好胜之心，虽说分数、排名之类都是浮云，不过看到自己的成绩超越同伴，总还是有一点小小成就感的。是的，我们有共同的敌人，但不妨碍我们暗中较劲。小小的作弄下其他玩家，打乱他的游戏节奏，自身却可以趁这个机会，捞取更多的分数。

早期的双打ACT，人物设计的比较单调，即使是主角——玩家在游戏里的分身，也不过是用两个颜色不同的小方块加以区分。那怎样体现出自身的存在感呢，怎样评判自己的操作技巧是否高超呢。隐性的东西很多，我们无从得知，而分数这东西是显而易见的，孰高孰低，一看便知。由此就不难联想到，为什么各位玩家在面对游戏中分值较高的BOSS时，会不择手段的你争我抢了。

人是一种充满斗争性的动物，在和其他生物的竞争中，获得了万灵之长的统治地位。他们不但与天斗，与地斗，与人斗更是其乐无穷。抢夺更多的资源，攫取更多的权力，让自己比同类生活的更好，竞争驱策着我们的行动。表现的激烈一点，就是战争，不断的进行战争，不断的资源重组，文明也在这个过程中渐趋融合，螺旋式的上升着。当然，我们现在的世界很和平，没有妄图发动战争来达成个人狂想的野心家，却并不代表着我们的斗争本能就已经消亡。更多的，它是以一种隐性的形式在暗潮汹涌。如果说足球是和平时期的战争，那游戏在某种程度上与它也有异曲同工之妙。有竞争，才有可能在你追我赶的情况下不断超越，不断进步。针锋相对总好过死水微澜，所以哲人才感叹说：天下无敌，是这世界上最寂寞的一件事。

越来越厌烦于雷同的人物，厌烦像克隆一样的镜像，即使可以在某些方面一争长短，却还是在游戏中找不到自己的影子。我们需要的，是个性。幸好，在这个时候某些ACT游戏产生了角色异化，又成功的拉回了部分玩家的视线。其中做的最出色的，莫过于街机上的《吞食天地2》。威猛的关羽、张飞，轻捷的赵云，全能的黄忠、魏延，这个游戏在人物设定上的经典一直为所有人津津乐道。之后很多同类型的游戏，人设也几乎都是以它作为蓝本，"力量型＋速度型＋平衡型"的组合一直沿用到现在。这是一个创举，它极大的满足了玩家的猎奇心理。从此玩家的比拼不再局限于对等条件下的分数高低，他们更执着于审时度势，如何充分发挥每个角色的潜力。一般来说，ACT游戏的玩家总是喜欢容易上手、操控都比较方便的角色。但不可否认的是，每个人都有自己的好恶，那些上级者向的角色也不乏拥泵。举例来说，谁都知道《吞食天地2》里的关羽和张飞招式威力大，收招间隙又小，适合新手起步训练，于是一时间关羽＋张飞的组合横行天下。那是不是就代表黄忠这样的远程攻击型角色没有市场了呢。未必，当人们发现黄忠在清理杂兵上确有一套的时候，英雄也就有了用武之地。人人小富即安，我偏独向虎山行，这是间接的竞争，是玩家表现自己个性的一种手段。而个性是游戏的灵魂，之所以要执着于虚拟世界的胜负，说到底也只是为了在游戏世界中找到自己曾经存在过的痕迹，不同于其他人的，独树一帜的……



▲可以和朋友共同奋战沙场的街机版《吞食天地2》

角色的异化发展到一定阶段，直接导致了FTG这一新游戏类型的产生。如果说在ACT和STG时代，玩家的主旨还是协作，竞争只是一种潜意识行为的话，那FTG排除了玩家本身之外所有AI的干扰，一开始，就需要对立的两个人做出生与死的抉择。就好像关在笼子里的两头饿虎，饲料只有一份，要生存下去，惟有互斗，你死我活，胜者为王。这种把潜意识转化为表层意识的奇思，吸引了无数的玩家，作为一个独立的游戏门类，它长盛不衰。无论是强调平衡性的街霸系列，还是凸显丰富多彩游戏元素的KOF系列，都拥有大量的粉丝。在激烈的争斗中去了解到游戏的真谛，了解到对手与朋友的意义。坦然面对胜负，输赢只是一时的得失，与其说这是一场发生在虚拟空间的战争，倒不如说是两个玩家籍由某种特殊的手段，来进行心灵上的交流。惺惺相惜，很多玩友也因此成了现实生活中的朋友。

FTG里可供选择的角色虽多，到底还是有所穷尽，绝大多数都是厂商预先设定好的，真要寻觅到一个完全符合自己个性的分身，谈何容易。那么再把游戏的容量无限制扩充，去加入更多的角色是否可行呢。显然，这会走进一个死胡同。好，我们换个方向思考下，不如就把角色的决定权彻底交给玩家吧，让他们自己去塑造在游戏世界中的分身。古老的年代，这只是个空想，网络的出现，终于带来了一丝曙光。网络游戏把大量的基础资料存储在主服务器上，固化并由此搭建出一个梦幻的世界。而关于玩家本身的这部分，却是没有预先设定好的，所有人都可以根据服务商提供的模版，来搭建出自己心目中最理想的那个形象。即使些微相似，但每个人都有专属于自己的ID（注1），行为模式当然也绝不会雷同，所以从总体上来说，谁都是独一无二的。

数千数万ID构成了一个虚拟的社会，正所谓有人的地方就有江湖，争斗即使在另一个世界，一样无法避免。说起网络游戏中的"PK"（注2），的确是一种奇妙的体验。两个人素不相识，唯一的牵系可能就只是那一根连结你我他的网线。试探，佯动，一切都陷入了迷雾。没人知道远隔千山万水的"他"会怎么想，会采取什么样的行动。"black sheep wall"？（注3）省省吧，作弊在网络世界中是行不通的。意料之中与始料未及，摇摆于两种情绪之间，无限的未知逼使你不得不集中全副精神去应付乱局。不再是循规蹈矩的AI，也不再是喜怒形于色的玩伴，现在你的对手是穿梭于网路中的精灵，也许他的背后还是一个人类，但却极好的把自己的本来面目隐藏于那一串ID背后。Ghost in the shell，everything is unknown。游戏中的竞争，在这里被提升到一个新的高度，与看不见的对手相斗，也许更加其乐无穷。

为了实现自我价值，在网络游戏中，我们会争斗，而为了攫取更多的利益，我们一样会联合起来。就拿如今风靡世界的WOW来说吧，很多强力的BOSS，单靠一个人或者一个小团体的力量去战斗，无异于螳臂当车。这时候要挑战极限，你就必须联合一切可以联合的力量。RAID，他们这样称呼这种大规模的网络会战，用集体的力量去抗衡那个高高在上的存在，这是唯一的也是最简单的取胜之道。又有谁会想到，那些拥有最强之名的家伙，那些连设计者都断言无法击杀的怪物，也一样会匍匐在玩家的脚下呢。

如此看来，竞争与合作就好像一对运命的双生子，谁都无法离开谁而独自成活。人是一种带有社会属性的动物，却又渴望独处，渴望体现出自身的价值，这种矛盾也在游戏中得到了体现。我们携手，为了破解游戏设计者布下的迷局，我们争斗，为了确认自己的存在，无论如何，在这个世界中，他们——那些伟大的创造者，不再是洞晓一切的神，玩家也有了叫板的本钱。谁说孙悟空翻不出如来佛的五指山，如果是无数个孙悟空一起驾起跟斗云呢，只怕神通广大如释迦牟尼，也会顾此失彼。





交流，必然的趋势

游戏构筑的世界越来越庞大，生存其中，如果不获取一定量的情报，无异于盲人摸象。情报从哪里来，当然不会从天上掉下来，这时候就需要玩家你多去与可爱的NPC沟通沟通了。他们或者给你一个关键的提示：去某某地找到某某物，回来交给某某人才能得到某某剧情道具，或者拉着你闲聊家常，把一个缠绵悱恻的动人故事说与你听，说不定，这就是解决下个谜题的重要线索了。与NPC联络完感情，作为同伴眼中的金太阳，负有救世之责的新一代勇者，你该对他们下达指示了吧。千万不要指望这些家伙有什么主观能动性，会自己去发掘情报，采取行动，纵使某个家伙桀骜不驯了些，到底还不敢你指东，他打西。就像《大话西游》里的孙悟空，眼巴巴的看着唐僧说："师傅，请指示"，三藏潇洒的一个响指"GO"，于是便义无反顾的踏上了漫漫取经路。人与AI之间的交流，是一条单行线，下达指令的时候，AI既不会反抗更不会无理取闹，它们从来都只是默默的服从。沿着程序设定的轨道，亦步亦趋。

如果交流的对象换成了人，情况自然大相径庭。在游戏中，你的所作所为必然会影响到同伴的下一步行动。举个例子，玩《吞食天地2》，如果你已经命悬一线，那但凡有同伴爱的，发现补品总会先招呼你一声，哪怕自己也是景况堪忧。这时候，假设你身边的伙伴是AI，他会做什么呢？当然是以自身的安全为第一考量，毫不犹豫的剥夺你最后的希望。AI可以告诉你它所知道的一切，并在有限的范围内与玩家进行配合，但它永远不会根据形势的改变来修订自己的行为，这不能不说是一件憾事。

人与AI最显著的区别就在于我们拥有主观能动性，可以因地制宜，因时制宜。为什么在格斗游

注1　ID，在联网游戏中用来标识玩家身份的一串字符

注2　PK，来源于网络游戏，全称是player killing，意思是玩家之间的杀戮、决斗。现在引申为两人之间的竞争

注3　black sheep wall，星际争霸的一条秘技，作用是显示全部地图，这样就可以查看到对手的动向

戏中，人操控的角色总是胜过AI一筹呢，那是因为再聪明的AI也总脱不出程序为它设定的套路，无法从与人的交流中学会些什么，来改进自己的行为模式。以不变应万变，当然要吃瘪了。

FTG中两个人的对战，就是一种点对点式的交流。观察敌人的动向，随机应变，敌不动，我不动，敌一动，我亦动。场上的局势每时每刻都在发生变化，你永远不知道他下一步会做些什么，他也估不到你将如何反击，所以，必须不断修正自己发出的指令来适应新的环境。智慧的交锋，虽然没有形诸于语言，但思想的火花，早已经激撞了无数次。呃，当然也有些家伙手指不停动弹，嘴里还喜欢嘟哝些垃圾话，像什么"你已经死了""真菜，像这样的水准怎么配当本大爷的对手"，不过大多数人都知道，通常会这么说的，多是较没底气的那一方，真正的高手，渊停岳峙，不为所动。可惜当时网球王子还没问世，要不某男胜利后轻蔑的说句：madamadadane（注4），准可以把那些个不停挑衅的家伙气得吐血三升。



▲2D FTG的巅峰之作《KOF》系列

我们玩CS，我们玩红警，我们玩一切局域网内的游戏，都不再是点对点的交流。已经具备了某些网际交流的特性，范围却还是偏狭小的。只是三五知己间的窃窃私语，信息的传播和反馈，都局限在一个小圈子内。那种真正的毫无障碍的网际交流，我想最理想最完美的型态应该是这样的：每个人在网络中都只是一个节点，既接受大量的信息，又将这些信息经过再加工后，向自己的周围辐射出去，为他人所接收，最终形成一张错综复杂的关系网。游戏要在最大程度上模拟现实社会，这样的交流模式是大势所趋。

很多具有开放性的网络游戏，允许玩家自制一部分底层法则。而游戏内规则的制定，和现实生活中略有不同，不再由一个人或者少数人的意志来决定，在真正意义上的体现了整体意志。如何将整体意志从个体意志中抽离出来，这就需要所有的玩家去进行有效的交流。高效率的网络，有助于这一过程迅速完成。在去芜存菁，分析归纳之后，一个代表绝大多数人意志的规则就诞生了。当然，在这里玩家并非是以个体的身份来完成规则的制定，而是作为虚拟社会的一分子来实现这个目标，代表的是集体的的意志。举个例子，通常网络游戏中一般等价物（注5）的确立，以及交易系统的完善，都是通过这样的渠道由玩家自发达成的。

随着时代的进步，游戏中所包含的信息量日益庞杂。复杂的虚拟世界，任何一个人都再也无法窥探到它的全部，这就逼使着你要去与其他同伴进行交流，来交换他人的心得。这样的同伴，可能是AI，也可能是会自主思考的人类。不管是什么，封闭的，一个人寻寻觅觅，冷冷清清，凄凄惨惨戚戚的时代结束了。未来，交流，然后互动，是玩家之间必然的趋势。

4 PART 互动，不可避免的人情世故

如何产生互动？当然你不能指望着随便哪个同伴都可以和你心有灵犀一点通，一切尽在不言中。你必须用行动，用语言去对它施加影响。

人类伙伴，不确定因素太多，AI却大多是些直肠子。君投之以桃，彼报之以李，总是为它着想，采取一切有利于它的行动，它也会给你意料之外的惊喜。比如：危急时刻挺身救主，爆发出意料之外的战力，在众叛亲离的时候跟定主角，如此种种，不一而足。很多SLG游戏都有个信赖度的设定，正是人机互动的具象化表现，虽然AI的友情不可能有现实生活中那么刻骨铭心，但每每绝处逢生，我总要感叹一句：小样，没白对你好啊。比如在梦幻模拟战2中，那个不管主角艾尔文选择何种结局，都始终不离不弃的大魔法师海恩，绝对堪称此类同伴的楷模。这样任劳任怨又实力坚强的小弟，哪个当老大的不喜欢呢，没说的，有我吃肉的一天就绝对不会让你喝汤。

有道是"世事洞明皆学问，人情练达即文章"，游戏既然是对现实社会的模拟，某些人情世故应该同样适用。同伴心理脆弱了，你得哄着；兴奋的忘乎所以了，你得去当头浇他一盆冷水帮他找回自己；陷入感情漩涡了，你更是必须客串一把知心姐姐去开导开导他。

你以为主角这么好当的么，错了，表面上我们风光无限，私底下却是这样问题少年／问题青年的万能保姆。这话，可比去推倒任何一个大BOSS都累啊。就怕他一个想不开，挥一挥手，就此脱离队伍，浪迹天涯。您是求仁得仁的潇洒了，我却还得一边哭喊着"任何一个同伴都是我们这个team不可分割的一份子，你快回来啊你快回来"，一边去寻找新的有生力量加入。您说说，要真搞得众叛亲离了，那我还拿什么和最终BOSS叫阵呢，总不见得降尊纡贵，去和他单打独斗吧。咱是主角耶，主角不都是一个好汉三个帮，靠群殴战术轻轻松松获胜的么。再说了，您也知道，这是个公开的秘密：一般的游戏，邪恶的元凶再不济，总还是比主角要强上那么一点点的。

相对于讲求男儿友情，直来直去的某些RPG、SLG来说，galgame是个异数。它更深入的探讨了人与人之间那种细微的互动，没有波澜起伏的大悲大喜，却一样感动人心。要和galgame里的角色套近乎，就不能太粗线条的采用单一模式了。比如《樱大战》里的神琦堇，出名难搞的一个角色。平时总是疏离于人群之外，冷言冷语，大小姐脾气和她的冷艳高傲齐名。这样的人物要俘获她的心，自然就要用些非常手段了。除了尽量的顺其心意，平时的嘘寒问暖那更是免不了的，也只有这样一点一点瓦解她的心防，才能在最恰当的时候一击奏效。很多个性非常强的女子其实也有软弱的一面，并不如一贯表现的那么坚强。神琦堇正是如此，当她和大神一郎在废屋探险，遭遇未知的危险时，一样可以放下矜持，小鸟依人。试想，这时候如果是一个不解风情的莽汉扮演着我们英俊潇洒的海军中尉，又如何可以体会到情势的微妙变化，进而乘胜追击，一举攻占女王的芳心呢。

比起人与人之间的互动，AI的脾气还是有脉络可寻的，只要你有耐心肯不断尝试，总有一天会寻求到最完美的答案。人呢？人啊，是这世界上最复杂的动物，心绪多变，没个定性，你永远无法揣测到其他人在想些什么。现实生活中与人打交道有多难，在游戏里也就有多难。

如果同伴是熟识的朋友还好说，大家的默契不是三天两天培养出来的，互动总是会向着好的那个方向发展。而在网络游戏中，大家远隔千里，素昧平生，即使可以通过一定的交流打破疏离感，却总还做不到掏心掏肺。人与人之间能彼此信任是要经过一个过程的，无法坦诚相见，自然有益的互动也不会太多。

有句话说的好：路遥知马力，日久见人心，随着彼此的熟悉，默契也在慢慢的培养。那些相看两不厌，越谈越投机的自然形成了一个比较固定的小圈子。某种程度上来说，这就是工会和联盟的雏型。至于更亲密的，相见恨晚的痴男怨女们，则会藉着网婚的形式来确认彼此的归属。现实社会要建立一个家庭需要考虑的东西很多，但网络却让这一切都简单化了，在游戏中相识、相知、相恋，直至缘定三生，如此顺理成章，轻而易举。

很难说是虚拟的网络让更多人敞开心胸寻找到真我，还是不负责任的形式让每个人都渴望一次小小的精神出轨。总之，网婚在任何一个网络游戏中都随处可见，某些有缘又有份的，更把这份感情发展到了现实中。我们应该坚信，大多数的网络恋情，特别是发生在游戏中的网恋都还是纯洁的，只不过大家换了一种相识的方式。每一款RPG，总有一个女主角在痴痴等待，等待着与男主角上演一场惊天动地的生死之恋。而网络游戏的世界里，你的真命天女是哪一个却是未知数，需要你自己去寻觅。你的女主角，她是真正的姑娘还是伪装的人妖，谁知道呢，就连创造那个世界的神都不知道。也许，大家都只是在尽力扮演好某个角色罢了。

硬件和软件的发展一日千里，在强大的网络支持下，游戏越来越像是那个真实世界具体而微的缩影。狡诈，贪婪，言而无信，巧取豪夺，现实世界的陋习也在其中频频出现，污染了这方净土。是的，就算是游戏，就算身处一个远比现实美好的梦境之中，但只要有人类的参与，我们还是不可避免的会接触到一些人情世故。现在还无法断言它对游戏的影响是好是坏，也许创作了不讨喜的AI，由真人来扮演各种角色，是一种进步，更复杂多变，更无法预知，也提升游戏的魅力；又或者，它终有一天会击碎我们心中的美梦。很明显这只会发生在很遥远的未来，我现在完全没有必要杞人忧天，那就放宽心，在虚拟的世界中尽情翱翔吧。

每一次交流，每一个互动，都让我们体验到不一样的人生。还有做梦的权力，真好！因为无论是游戏还是我们，都很年轻。

特稿



■在网络世界中，玩家和玩家之间可以很随意的交流

注4 madamadadane，网王主角龙马的名言，意思是你还差得远呢

注5 固定充当物物交换媒介的某种东西，在网络游戏中，一般是指通行的游戏币

掌机研究室

主持人：兰姆

满城尽是“烧录卡”

——AceKard、N-Card、EZ5、R4大比拼

在12月10日至12月17日，在日本和欧美等地此时正是年末商战的高潮，各大游戏厂商的佳作都在此时集中发售。而国内的各大烧录卡厂商在此期间也对于玩家进行了一次极其密集的轰炸。一时间，难以计数的SLOT-1烧录卡如雨后春笋般集中出现，平均每天能有两到三款烧录卡发布。如此集中而又密集的新品轰炸，堪称前所未有，有网友戏称为“满城尽是'烧录卡'”。

其实，不难解释为什么会形成这样的局面，一是因为SLOT-1的烧录技术条件此时恰好已经成熟；二是12月底上市，经过1个月左右的市场运作，也就是1月底2月初，正值玩家主力的学生开始放寒假，形成电玩市场的旺季，在之后的中国春节到达高潮，对于占领市场十分有利。如此一来，各厂商就势必要在12月发布自己的最新产品，并将新品推向市场。

与烧录卡的新品发布相对应的，网络上各种各样的评测文章也都纷纷出炉，但结果却因为各自的立场不同而造就无数唇枪舌战使玩家更加迷茫，不知该如何选择。这里挑选几款在国内较具代表性的烧录卡，进行一次横向比较，希望能够最为直观的给读者一个购买指导。（排名不分先后，仅按发布的先后顺序进行排列）

AceKard

已上市多时，其独创的AKFS磁盘格式，对于游戏读取速度及兼容性的提高有很大的帮助。然而由于AKFS使用的是自创的AKFS的磁盘系统，使得在Windows系统下无法直接进行访问和操作，所以AceKard依然需要软件辅助传输，并且其对microSD卡的要求较高，不是任何microSD卡都能兼容，目前零售价为360元

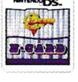


▲AceKard

N-Card

DSGBA出品，同样的OEM产品还是GDFlash和UltarPassFlash。采用内置闪存而不支持microSD卡是个遗憾，但内置闪存在游戏读取速度上来说有较好的表现。而烧录则需要使用DS火线烧录器：GBA卡带式的烧录器，利用NDS主机进行游戏传输，有些类似GBA时代使用GBA通讯端口的“火线烧录器，缺点是烧录速度只有只有USB 2.0 Full Speed（也就是通常说的USB1.1）。128MB（1Gb）的价格是168元，512MB（4Gb）的价格是299元，而1GB（8Gb）的价格为399元。







▲N-Card

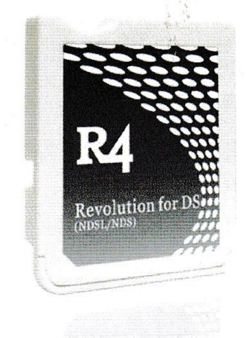
EZ5

老牌厂商的最新力作，将于本月20日正式出货。EZ5使用microSD卡进行容量扩充，其建立在FAT磁盘文件系统的Clean Rom支持对于怕麻烦人来说是最好的选择。然而，众所周知，使用外接存储卡的缺点就是游戏读取时必然要受到存储卡本身的制约。EZ小组则表示对于速度非常慢的microSD卡，EZ5也可以使用专用混合模式软件对游戏Rom进行修正，使其在任何microSD卡上也不死机。另外EZ5是一款开放式架构的烧录卡，内建Moonshell的内核能实现直接支持DPG电影、MP3视频播放、TXT电子书浏览等功能，零售价248元。

▲EZ5

R4

制造商不明，有迹象表明为GBAlpha，但Gbalpha却并未对此作任何解释，个中原因这里不作讨论。R4采用的也是FAT磁盘系统，但对于Clean Rom却并不支持，虽然不需要使用额外的软件转换，但将Rom补丁工作交由内核完成，在使用简易程度上来说，玩家也并不会感觉麻烦。其其售价却极其低廉，仅198元。



▲R4

SC DS(ONE)

Super Card出品，同样也是采用FAT磁盘系统，同样也支持Clean Rom、同样也内建DPG和MP3播放功能。另外此次的SC卡的界面是有史以来最为华丽的（见后文）。至于代号“ONE”的含义，SC官方解释为：ONE表示第一，ONE表示使用SLOT 1，ONE表示一片就够了，不用刷机，不用引导卡，不用转换。与之前的几款相比并没有太大的创新元素。中文版零售价为299元，而对国外销售的英文版则是348元。



▲SC DS(ONE)

目前得到较为明确的游戏兼容性报告是，5款产品难分伯仲，分别都有两到三款的游戏在

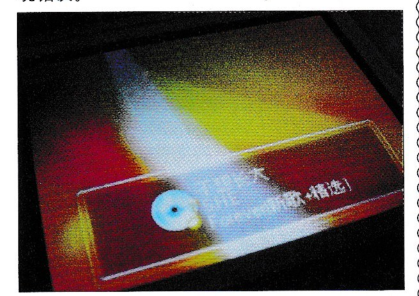
烧录卡性能对照表

	免刷机	免引导卡	免软件	Clean Rom支持	支持microSD	磁盘系统	SLOT-2外设	调节速度	可选存档	软复位	金手指	Moonshell
AceKard	○	○	X	○	○	AKFS	○	○	○	X	X	特制
N Card	○	○	△	○	X	FAT	○	X	○	X	X	X
EZ5	○	○	○	○	○	FAT/FAT32	○	○	○	△	△	内建
R4	○	○	○	X	○	FAT/FAT32	△	X	X	X	X	特制
SC DS(ONE)	○	○	○	○	○	FAT/FAT32	○	○	○	△	△	内建

○：支持 △：有条件支持 X：不支持

第一时间无法支持。其中以“0770 股票交易大师”为例，都需要升级过内核之后才可正常运行。而R4和AceKard对于一卡多联的问题上的表现则较令大家失望，即使在子机刷机的情况下，部分游戏的一卡多联模式依旧无法正常使用。在日后的内核更新上还是一场持久战，孰优孰劣一时还难分仲伯，真正体现产品价值和品牌技术力量的还看日后的表现。

在使用简便性方面，由于N Card的独特火线烧录方式，则连接较为麻烦，且容易出现I/O错误，在NDS端的程序设计也不够人性化，诸如备份存档需要按START手工将存档进行，否则玩新游戏时会覆盖前一个的记录。同样还有AceKard，由于AKFS磁盘系统较为特殊，无法创建目录对文件进行管理，所有的文件都堆放在根目录下，较为散乱，而辅助软件也较容易出现错误。



▲EZ5上的MP3文件可以显示音乐图标和ID3信息。

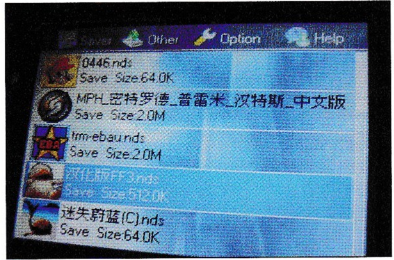
对于多媒体影音播放方面，AceKard和R4选择依靠修改版本的Moonshell外挂支持MP3和DPG播放。而EZ5和SCDSO则选择了将Moonshell打入内核，直接在烧录卡的菜单界面即可进行影音播放，显然后面的两款烧录卡在使用上更为方便。



▲Ewin震动卡

对于浏览器和震动卡，除了R4在支持上有问题之外，其他的几款产品均可搭配相应游戏正常使用官方的SLOT-2周边，这对未来游戏的体验确实具有重要的意义。

另外，EZ5和SCDSO都是双模式烧录卡，不仅支持Clean Rom，也支持使用软件补丁，使之将来可以使用诸如“软复位”“金手指”等附加功能。EZ5称之为混合模式、SCDSO则称为超级模式。



▲SCDSO的界面

而microSD卡槽部分，AceKard和R4、SCDSO都是采用纵置式设计，而且都是弹出式设计，其中只有AceKard因为卡带厚度的关系，卡槽采用外露式，而界面上来看，目前SCDSO最为华丽，而其他则表现一般。虽然其他牌子也支持



▲EZ5的界面

换肤，但EZ5由于采用Moonshell的界面，所以可以很容易的使用之前针对Moonshell制作皮肤，只要稍加修改，就能使EZ5的界面变得美观大方。

以目前来看，做到免刷机、免引导卡、免转换，似对于神奇的烧录卡厂商并不是什么难事，而“三免”的宣传口号目前也被各大厂商用“烂”了，无论什么烧录卡，出来的自我介绍必定先是“我是三免的”……然而并不是所有“三免”卡都是使用Clean Rom，例如R4则是采用内核修改的方式来运行，对于此点厂商则是直接说明，毫无隐瞒。这无疑给玩家选择造成了很大的困难。

以上对于功能的介绍就到这里，接下来再来回答几个论坛会员比较关心的问题。

SLOT-1烧录卡FAQ：

SLOT-1烧录卡的优点到底在哪里？

SLOT-1烧录卡的家族成员其实很多，从命名的角度上说，所有使用SLOT-1卡槽的烧录卡都可以称为SLOT-1烧录卡。从最早的NEO MK2/3到，前一段的DSLink，再到Ewin3、EZ5、R4等等，采用的技术有天壤之别。所以千万不要认为SLOT-1烧录卡都能“100%兼容”等等。SLOT-1烧录卡最大的优点在于采用SLOT-1端口，在充分发展之后可以做到和原版卡带的外型没有区别，美观是最主要的。而且成熟的SLOT-1烧录卡可以做到不需要刷机和使用引导卡，就能直接使用，这一点对于新玩家无疑是很具有吸引力的。

是否SLOT-1烧录卡到底是否能做到完美兼容？

烧录卡做到“完美”是不可能的。卡带和光盘不同，卡带完全可以使用不同的电路设计来实现同样功能，正版卡带也是如此。拥有主动权的永远是任天堂，任天堂根据自己的开发文档可以轻易的修改正版卡的设计而保证游戏能够运行。而烧录卡所能做得只有被动的去兼容，在这种关系之下，想要实现绝对的100%兼容是不可能的。这个时候后期软件或内核升级就尤其重要。在GBA烧录卡时代就有太多的烧录卡厂商赚足钱之后跑路导致软件不能持续升级。

是否应该放弃SLOT-2烧录卡而买新的SLOT-1烧录卡？

如果目前使用的SLOT-2烧录卡有较大的不满，或者还没有购买任何烧录卡，那么SLOT-1毫无疑问是的最佳选则。否则，则大可不必，SLOT-1烧录卡虽然比SLOT-2烧录卡方便了许多，而且游戏兼容性也会比SLOT-2高，但总体优势并没不是质的变化，即使是国外评价最高的DS-X对于游戏出现兼容性问题的时候也是要靠升级固件来解决的。毕竟破解是被动的，要想100%兼容所有游戏是不可能。所以升级还是今后的关键词。

SLOT-1烧录卡能不能玩GBA游戏？

准确的说，SLOT-1烧录卡本身并不能直接运行GBA游戏，毕竟是采用SLOT-1接口的烧录卡，兼容GBA游戏太过牵强。纵使GBA游戏十分经典，但并不是每个玩家都需要这个功能，如果在这上面加大研究力度以及硬件成本并不能为市场所接受。所以之前说的SLOT-2烧录卡留着运行GBA游戏倒也是个不错的选择。

哪个烧录卡玩《恶魔城 迷宫的回廊》不死机？

N-Card或者G6，如果厂商保持目前的品质，其内置闪存的速度是满足游戏要求的，所以不容易出现死机问题。而如果是外置存储卡式的烧录卡，不论是SLOT-2还是SLOT-1，只要搭配一张速度优异的microSD卡就能有效避免死机。而PNY和KINGMAX品牌是目前速度最好的两款。好马配好鞍，请不要吝惜在存储卡上的投资，而且这两个牌子的产品也并不贵。





相信经过比较和解答，大家心中应该有一个较为明确的答案了。兰姆这里要特别提醒的是，千万不要把购买烧录卡仅仅当作购买一款产品，烧录卡因为其特殊性，在今后的很长一顿时间内都必须依靠厂商的服务来提高兼容性以及获得新功能，所以比产品本身更重要的是产品的服务。GBA时代赚上一笔然后弃玩家而不顾半道跑路的厂商数不胜数，此时玩家只能自认倒霉。所以对于各种宣传以及产品比较固然重要，但购买时还是应该选择老牌子的烧录卡更为放心。

DPG0,1->DPG2

软件作者：erspicu_brox

Moonlight所发布的最版新MoonShell 1.50，对之前的版本做出了若干修改，其中最主要的就是DPG2格式的的支持，可以在超快速的快进快退，以及画面切换之后不花屏。在参考了MoonShell DPGtool的源代码之后，erspicu_brox就制作了这个DPG1->DPG2的转换程序了，可以很方便地把原始的DPG档案转换成DPG2。需要注意的是，程序对于采用TMPGenc编码的DPG无效，不过对原先使用DPGtool以及Ezbuilder及BatchDPG所转换的的DPG文件支持度良好。如何使用请参看压缩包内Readme文件。

软件版本	v1.00
适用范围	PSP：1.0～2.71、2.71SE系列
http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1739	

EzBuilder Final

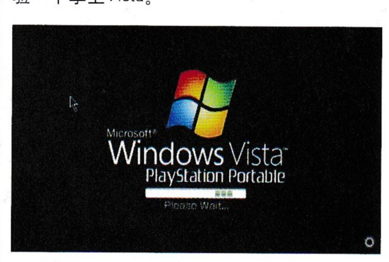
软件作者：erspicu_brox

这是一个集成转片工具，可以将RMVB等网络上的格式以最清晰的画质转换为PSP以及NDS上的各种便携式视频格式。这次的SpBeta2版加入了对于最新版Moonshell 1.50版中加入的DPG2.0格式的支持，能在快进快退时不花屏，且能转换出高达每秒24帧的视频文件。

软件版本	SpBeta2
适用范围	M3/SC/EZ4/EWIN2
http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1751	

pspWXP

这是一个桌面外壳程序，可以从PSP的浏览器正常启动，而非破解软件，所以可以正常运行于2.00到3.02等拥有浏览器功能的PSP系统上。启动之后就可以让PSP桌面变成和最新的Windows Vista系统界面一样，同时还拥有包括《数读》、《俄罗斯方块》以及扫雷等不少有趣的小游戏可以运行。当然，由于pspWXP是正规软件，所以别指望他能运行ISO，喜欢尝鲜的读者不妨可以下载回来，体验一下掌上Vista。





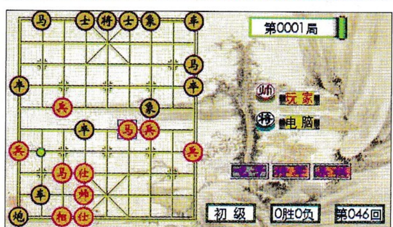
软件版本	vs3_5
适用范围	PSP：2.00 3.02
http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1841	

中国象棋PSP

中国象棋PSP是一个国人自己制作的PSP中国象棋游戏，在大家玩惯了各种各样的“舶来”游戏的时候，不妨尝试一下这款《中国象棋PSP》，千万不要把我们宝贵的民族文化遗产给淡忘了。

以下是相关版权信息：
出品：PSP Borad Game Studio
程序：newcreat，地下铁
美工：型英帅靓正，jiangxiaolei
AI移植于象眼（Elephant Eyes）作者morning yellow
趣味象棋资源来源于《象棋路边摊》





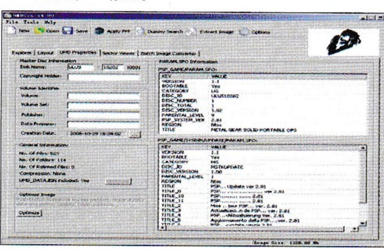
软件版本	v1.0
适用范围	PSP：2.00 3.02
http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1842	

UMDGen

UMDGen是一个能将文件打包为UMD标准的ISO格式的文件，从而令DevHook版等引导软件支持。同时，由于其同时拥有解压和打包的功能，也是修改ISO，如汉化，RIP等工程的好帮手。

4.00版本更新内容如下：

- UMDGen能正确显示UPDATE\PARAM.SFO和PSP_GAME\PARAM.SFO的信息。
- 增加了优化选项（Optimize Image），优化ISO大小，并能将UPDATE文件夹内文件全部置为零（再不用担心误升级问题）。
- 非PSP标准的ISO是不能被读取的，当被检测到，会提示是否继续。
- UMD_DATA.BIN生成器，如果修改ISO文件时删除了该文件，UMDGen将自动替你生成此文件。
- 改变PARAM.SFO文件中“PSP_SYSTEM_VER”（PSP系统版本）功能（用+/-来选择版本）。
- 实现对CSO和DAX等ISO压缩格式的支持。
- “Ezip”格式被移除，作者感觉没什么价值。
- “Dummy File”选项加入。
- 一些小的BUG修正。



软件版本	v1.0
适用范围	PSP：2.00 3.02
http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1772	

gpSP

PSP最强GBA模拟器gpSP v0.9发布，这次改进非常大，如修正游戏的支持，加入金手指功能，加入跳帧功能，修正了EEPROM游戏存档。

详细新版变动如下：

- 修正了立体声输出的颠倒问题。
- 修正了8位的GBC 声音通道 3 WAVE 数据的问题。
- 修正了DMA的问题（针对《塞尔达传说 小人帽》）。
- 加入了双倍缓冲绘图。
- 修正了SRAM游戏存档问题。
- 修正了EWRAM潜在问题(针对《梦幻之星2》)。
- 修正了游戏Colin McRae Rally 2.0支持。
- 改进了《GTA ADVANCE》游戏计时。
- 修正了精灵图层快速剪切问题(针对《塞尔达传说 小人帽》)。
- 相当程度的改进了自动中断缓冲器大小（针对《大金刚 热舞摇摆》）。
- 修正了一个动态的BUG。
- 移去了0x00000000 HACK。
- 修正了《SD高达战队》的模拟。
- 修正了《马里奥对大金刚》的模拟。
- 修正了《马里奥与路易RPG》的模拟。
- 修正了14位EEPROM地址写入。
- 精确的模拟器打开以及Bios读取。
- 修正了存档读取的问题。
- 加入了自动跳帧功能。
- 加入了Vsync对应Rendering。
- 加入non-filtered显示模式。
- 加入CHT金手指支持。
- 加入了针对PSP类比遥杆的支持。
- 加入改变声音缓冲大小的功能。
- 加入了针对PSP上类比小遥杆的感应度调节以及相应的关闭功能。
- 加入了改变时钟速度功能。
- 修正了存档的写入速度。

软件版本	0.9
适用范围	PSP：1.00 2.80
http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1826	

《中原的霸者 三国将星传》汉化版

《中原的霸者 三国将星传》是由NAMCO制作的PSP游戏，本作是FC上《中原之霸者》的同名强化重制版：尽管游戏名及模式与当年的作品相似，但游戏画面及人物造型都经过全新强化。而且还加入更多新元素，所以本作完全可以视为一款全新的游戏作品，而耐玩度及游戏性绝对是目前PSP平台上难得的期待大作！

本作由雷神汉化组汉化完成，参加本次汉化的人员：
程序：爱在天涯
翻译：猎狐犬、ApolloNo1、阿波罗一号



软件版本	v1.00
适用范围	PSP：1.0～2.71、2.71SE系列
http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1789	

篇幅有限，更多更新内容请访问 http://pocket.levelup.cn.

市场风向标

主持人：断腿蜘蛛

半个月转眼就过去了，不知道最近大家过的怎么样？相信大家一定也和蜘蛛一样严重睡眠不足吧，瞧这半个月，无论是NDS还是PSP好游戏接踵而至。让蜘蛛玩的不亦乐乎。这里，蜘蛛友情提示大家要多多注意睡眠问题哦。

市场综述

话说这半个月市场上也是风波不断，先是PSP粉红全面到货，接着又有4GB组棒价格狂跌。现在我们一起来看看最近的市场报价。PSP方面：1.50版（软降）黑色PSP豪华版目前的价格为1720元，普通版为1550元；1.50硬降（TA-82主板）的黑色PSP豪华版为1660元，普通版为1490元；粉红色的PSP1.50普通版（硬降）价格是1550元，豪华版没货（主要是配件问题）；而2.71系统，豪华版价格为1660元，与硬降的价格持平，普通版也相同，白色的2.71豪华版PSP价格为1670元，普通版为1500元。说完主机，再说下最近价格涨的厉害的引导盘，目前市场上出现一批《FIFA 2006》全新游戏盘，以及一些打口盘。

所谓打口盘是被海关罚没后，没有彻底销毁仅在包装上划开一个口子但无伤及光盘本身。之后又被人偷拿出来销售。这两种盘已经充当起全新引导盘的角色，目前《FIFA2006》全新游戏盘的售价为120元，而打口盘的价格为110元。要注意的是，这两种盘都是1.50系统的，打口盘甚至包括了《天地之门》，《爆脑》这样的经典游戏；而翻新的UMD引导盘目前价格也涨到70元一张，涨价速度之快令人乍舌。同样价格变动幅度大的是4GB的MSD记忆棒，目前4GB的组棒价格已经跌到480元，相当划算，配合上期蜘蛛介绍的提高速度的办法，可以算是相当实惠了！而2GB的棒目前的价格也已经下调了，2GB高速棒的价格是285元，低速棒的价格是215元，也算是比较适合了。要入手的朋友快哦，指不定哪天芯片又缺货导致价格再度回升。

说完PSP，我们在来看看NDSL方面的情况。NDSL的销量在国内普遍没有PSP好……也难为小N了，不过，还是有相当数量的玩家准备入手NDSL的。现在市场上流通量最多的还是美版的NDSL，由于美版颜色多，有黑色，粉红色，白色，而且价格都比iDSL便宜，因此在中国还是很受大家欢迎的。目前美版除了黑色以外，白色和粉红色都是1150元，黑色的则要1180元。神游方面，白色和深蓝色的价格为1180元，粉红色为1200元。价格虽然和美版的差不多，但是却能享受到官方的售后服务，而售后服务又必须多花80元来购买引导卡，具体如何取舍还是看大家自己了。

不过这里有一点要说明，很多店家都会说现在的NDSL已经不能刷机了，并要求玩家随机购买引导卡。其实不然，现在的机子依然能够刷机，大家不要被JS的话蒙蔽了。而烧录卡方面先不说，因为这期写的都是NDSL的烧录卡，下文会一并说明。

而最后还要说一下的是关于NDSL/PSP上网用的无线网卡的价格，目前市场上比较多使用的应该是54M的高速无线网卡——神卡。神卡是双用卡，PSP/NDS都能用，价格为130元。想上KAI和Wi-Fi的朋友可以入手了，这玩意儿的价格很稳定，不会掉价的。而市场上有一种白色的无线网卡，那种不能上KAI，大家购买的时候要谨慎一些。



热力商品

本期，蜘蛛不向大家推荐其他商品了，因为圣诞快要到了，大家拿到杂志的时候，想必老任精心策划的NDS游戏狂潮也随之而来了。虽然众多SLOT-1端的烧录卡都表示即将上市，但新品上市不免价高昂，甚至有价无货。而且新品上市，其兼容性还需要一段时间的考验，而功能上也需要一定时间的开发才能成熟。所以蜘蛛在这期节目就说下当前市场上较为成熟的SLOT-2烧录卡，推荐给目前还没有购买烧录卡而且急需购买的玩家，让大家选购的时候心中有个底。

主流SLOT-2烧录卡



M3L专业版　G6L专业版　SCL震动版

首先，还是推荐M3L专业版，最近发售的《恶魔城 迷宫的画廊》难倒了不少烧录卡，很多买了SC的玩家都在玩着无声的版本，虽然M3L也会死机。但是，相对于其他烧录卡来说已经很不错了，除非是反复开启菜单项，还有就是死了以后会死机以外，其他基本上不会死机了。而且，从整体来看，M3L无疑是最出色的，老游戏的兼容性也相当让人满意。同时，面对12月份发售的那三款神作：DQMJ，风来の西林，流星洛克人，都是对应Wi-Fi的游戏，目前市场上烧录卡最头痛的问题莫过于支持Wi-Fi的游戏了，M3系列在这点上还是相当让人满意的，基本上最新的内核配合上最新的转换软件都能完美对应，实在不行就使用安全模式吧，一般来说都可以运行得了。而且，专业版剔除了GBA游戏功能，价格上也降低不少，这让M3L更容易被大众接受，从而开心的享受游戏的乐趣。蜘蛛还是强力推荐这款烧录卡。目前市场上的价格为220元。（完美版M3L的价格为380元。）

接着，还是Gbalpha厂商制造的G6L专业版。同样的产品，同样的质量，和M3L比起来丝毫不会逊色。虽然固定了4G（电脑端显示512MB）的容量，但是对于只玩游戏的NDSL来说，绝对是足够了。而且，G6L在引导游戏方面相比M3L还有一个更为“卑鄙”的方法，强制写入后，随便运行一款可软复位的游戏，再软复位退出，再用平常的方法运行不能的游戏，就可以运行了。虽说成功率不大，但是毕竟是最后的手段。而且G6L的游戏支持率一向会比M3L来的好。再加上3合一铁盒包装，非常的方便。当然，固定了容量也荒废了Gbalpha厂商引以为豪的影音播放功能，可以说G6L专业版是真正给专业玩家用的（因为除了玩游戏，基本上什么都做不了了-_-b）和M3L专业版一样，剔除了GBA游戏功能之后，价格回落不少，目前市场上的价格为380元。（完美版G6L的价格为490元）

最后，要介绍的就是SCL震动版。SC虽然在NDS烧录卡早期和M3分了半壁江山。可是，由于硬件问题，造成目前游戏兼容性上不去的现象令人遗憾。但是，念其价格低，而且大部分游戏辗转反侧后还基本都能玩的上，这里还是推荐给一些还在读书的学生们选择性的购买。大家烧录的时候把“软复位”去掉，“快速玩游戏”去掉再烧录，能玩就能玩了，不能玩也只能等官方更新内核了。而震动版是去掉了原先鸡肋般的GBA游戏功能而增加震动功能的，个人感觉远远比SCL普通版更实惠！虽然蜘蛛嘴上这样说，可是蜘蛛心里还是希望SC官方能加紧新内核的开发，让广大SC用户可以更安心的玩游戏，特别是圣诞的那三款，SC，加油啊！目前，市场上SCL震动版的售价为180元。只推荐给手头紧的学生玩家。

当然，市场上的NDS烧录卡远远不止这些，还有老牌子的EZ系列都是可以购买的，但是蜘蛛从12月的3款大作考虑，还是建议大家选择以上几款烧录卡。希望这期栏目能给大家在选购烧录卡时一些帮助！当然，如果有不明白或者疑问的地方可以上levelup论坛NDS烧录卡专区发帖询问，蜘蛛会在那里等候大家光临。同时，也谢谢大家对蜘蛛以城寨的支持。让我们一起开心的游戏吧！

以上商品均为厦门快乐多电玩提供！

休闲8bar Fashion

让我设想一下，你在这个圣诞、元旦的假期里面，一定过得很充实，因为你可以暂时抛开学习和工作，放松下来做很多事。如：静下心来听很多好听的歌；好好玩上三天三夜的游戏；在塞满人的街上乱窜；找个安静的地方悠闲地读会书；几个好朋友一起去看电影，又或者觉得花几十元钱去看电影实在有些奢侈，所以把这些钱拿去求助街边小贩，他会帮你准备N张枪版的新电影给你回家看饱……一定很累吧？那还是来逛逛"休闲吧"吧！在这个黄金假期里勤劳的小编为你精心准备了一些别出心裁的数码玩意、好看的BOOK、新上榜的电影及评论（这样才不会让小贩在介绍新碟时把黑白电影也给了你-_-!）、两首异国音乐及PUNK知识介绍、一些流行的PUNK服饰以及玛鲁斯带来的喂养宠物之道。

Breath



新潮数码

主持人 Hikaru&风间仁

发光耳机 >>>



日本的Evergreen公司推出了一款发光耳机，不过发光的部位不是耳机，而是耳机线。这款发光耳机利用与OLED屏幕类似的有机电极发光技术，让耳机线能够随着节奏起舞，闪耀出迷人的眩光色彩，而类似iPod Shuffle 的长方体则是安装电池的地方，需要AAA电池两块。售价4980日元，共有粉红、蓝、绿三色供选择，但不能够变换颜色有些可惜。

双屏手机 >>>

这是一款极具创意的手机，它能够根据需要折叠手机屏幕，展开来就是一个蝴蝶造型，可以宽屏浏览页面，如果不需要就可以翻折起来，缩小体积，方便携带。韩国的Seok Hong Jeong公司在首尔举行的Seoul International Invention Fair 2006大会上首次对外展示了这款双屏手机，公司希望它会为用户带来更好的Internet服务以及多媒体播放支持，双屏手机已获得专利，期待它能够早日面市。





Huby不倒翁多功能扩充端口 >>>

LaCie公司推出的这款Huby扩充槽，不但外型与众不同，内容也十分丰富。将半圆形的盒盖一打开，你就可以看见四个USB槽（2.0、480Mbps），三个FireWire400连接槽（400Mbps），上边还有八色的LED状态显示灯。另外还附有八条USB（Type A插头对插座x2、Type A插头对mini插头x1、Type A插头对Type B插头x2）以及FireWire转接线（6pin对6pinx2、6pin对4pinx1），及USB/FireWire延长接线各一条，外接变压器，还有消暑降温小风扇，以及不知道够不够亮的小灯一个。售价约人民币625元，本月上市。

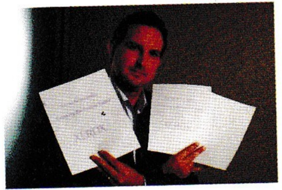


雅芳圣诞雪人喇叭 >>>



圣诞的脚步越来越接近，我们用什么来为家中增添圣诞的气息呢？圣诞树？不，太大太老套了。看看这款精美的雪人喇叭吧，它能够歌唱动听的圣诞歌曲，而且不必担心会融化。这是由雅芳（Avon）公司提供的季节限定商品圣诞雪人喇叭，可爱的造型不仅十分吻合圣诞节的气氛，也相当能够获得可爱女生的青睐。此外，雪人喇叭在播放音乐时，身上的灯光还会随着音乐的拍子变换颜色，更加增添节日的欢乐气氛。喜欢吗？只要花上29.99美元（约合人民币235元），圣诞雪人就能陪你欢度一个有"声"有"色"的欢乐圣诞！

请注意，本页将在一天后自动销毁



现代社会对于纸张的需求是无法计算的，办公室中的文件打印、学校中的考题试卷……这不知会消耗多少资源。正因如此，Xerox公司发明了一种特殊的纸张，在加上他们特别调整过的镭射列表机来打印，上面的文字、图案就会在一段时间内慢慢变淡，差不多一天以后就会完全消失。如果急着去印下一张的话，只要对其加热就可以加快内容消失的速度。不过，大家以后签合约时可要看清楚所用的纸张是不是这玩意儿，不然隔只剩下你的签名在一张白纸上，那可就糟糕了！

爱可视404 Camcorder >>>





法国爱可视（ARCHOS）即将推出的一款新型MP4播放器，属于404系列，命名为404 Camcorder。这款产品拥有明亮清晰的3.5英寸LCD屏幕，可提供1600万色显示支持，可读取所有标准视频格式，提供完全DVD分辨率，配备30GB硬盘和一个130万像素的摄像头，支持录制数十个小时的视频信息。当然，这样的配备，价格也不菲，预计在3500-4000RMB之间，三倍于PSP，想入手的话可要考虑清楚哦。（RMB3500-4000，即将上市）

iPod滑雪帽 >>>

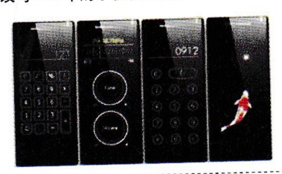
专门制造iPod与帽子一体式产品的iSoundCap公司推出了冬季新品——iPod滑雪帽。这款滑雪帽上设计了专门装iPod的小袋子，只要把iPod nano 放进去，将耳机线收纳在帽子里就可以了。使用者可以通过露在外头的按键操作盘进行操作，无论想要从事剧烈的雪地运动，或者只是在寒冷的冬天里漫步，iPod滑雪帽都能够符合你的需求。



明基西门子 Black Box >>>

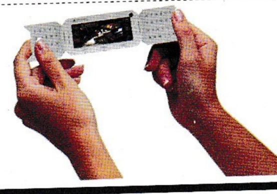


这款被称为"Black Box"的手机是明基西门子在不久前作为概念手机对外公布的，当时几乎没有人会想到明基和西门子在几个月之后便分道扬镳。如今分手后的明基西门子又宣布这款手机会在明年正式发布。根据pcpop.com的消息，这次流传出来的"Black Box"图片采用了幻灯片的展示方式，让大家对它的真实性充满信心。这款概念手机将机身上多余的东西全都去除，只留下一整面的触控式面板。黑色镜面的机身只保留着与其反差巨大的颜色作为控制指示，其具体操控方式让人非常期待。如果这款机器真能在2007年上市，相信会改写2007年的手机发展史。



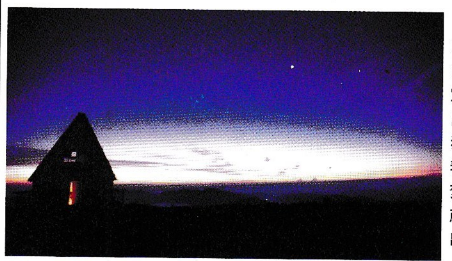
摩托罗拉概念手机 >>>

来自于摩托罗拉公司的一款高科技概念手机。它采用左右开合设计，吸收了掌机设计的要点，把键盘分布在翻盖两侧，在功能上较为丰富，包括了GPS、摄像头、支架电视模式等，虽然距离量产还有些距离，但还是很希望这款高科技的产品快点面世。



当世界年纪还小的时候

作者：[德]于尔克·舒比格
出版社：四川少年儿童出版社



于尔克·舒比格，1936年生于瑞士。他在大学学习过日耳曼语言文学、心理学、哲学。他后来从事过多种职业，在法国南部和科西嘉岛当过包装工、伐木工、园艺工人，也曾做过编辑和出版家。他现在定居于苏黎世，职业是心理治疗师，同时也写书。 于尔克·舒比格已出版的代表作品：《大海在哪里》、《爸爸妈妈我和她》、《有一只狗，它的名字叫天空》。于尔克·舒比格是个擅长做白日梦的人。读着《当年纪还小的时候》，我仿佛在浏览一个童心未泯的智者的白日梦。这里面有泥土朴拙的芬芳，太阳眩目的光环，还有冷峻的岩石的颜色。它很像孩童的胡言乱语，但是，冷不丁地，你又会被文字里冒出的沧桑与哲意打动。

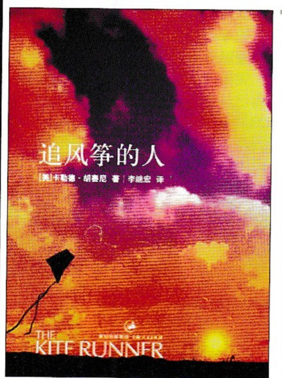
在这个已经成熟了的、喧嚣的、危险的世界上，读这样一本书，会让你找回儿时纯真的感动：星星爱上了邻村的漂亮的胖女孩，带着她离开家乡，再也没回来；女孩想和天使结婚，天使没有答应，后来女孩选择了另一个人，再后来，女孩老了，天使还是很年轻，爱吃水果蛋糕……

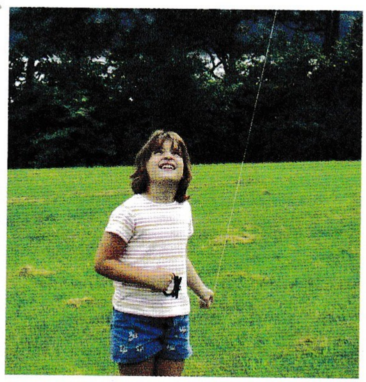


▲《当世界年纪还小的时候》

追风筝的人

作者：[美]卡勒德·胡赛尼
出版社：上海人民出版社







▲《追风筝的人》

12岁的阿富汗富家子弟阿米尔与哈桑情同手足。然而，在一场风筝比赛后，发生了一件悲惨的事，阿米尔为自己的懦弱感到自责痛苦，逼走了哈桑，不久，自己也跟随父逃往美国。成年后的阿米尔无法原谅自己当对哈桑的背叛。阿米再度踏上暌违二十多年的故乡，却发现一个惊天谎言，儿时的噩梦再度重演，阿米尔该如何抉择？这是一部语言纯净，真挚感人的小说，在《纽约时报》畅销书榜上长居一年有余，也是去年全美第三大畅销小说。“阿米尔与他父亲仆人的儿子哈桑的亲密友谊，成为贯穿全书的脉络。作者笔下的阿富汗温馨闲适，却因为不同种族之间的磨擦而显紧张，充满令人回萦难忘的景象。”——《纽约时报》；“没有虚矫赘文，没有无病呻吟，只有精炼的篇章，细腻勾勒家庭与友谊、背叛与救赎。作者对祖国的爱显然与对造成它今日沧桑的恨一样深。故事娓娓道来，轻笔淡描，近似川端康成的《千只鹤》。”——《华盛顿邮报》。粗读了几段，这本书确实让我想起了川端康成文章的一点味道，后面有机会再为大家介绍川端先生的著作。

流行音乐豆知识

朋 克

朋克摇滚（PUNK）是最原始的摇滚乐，由一个简单悦耳的主旋律和三个和弦组成。其变化在于朋克摇滚将过去的旧式摇滚演奏得更快速更激昂。由于有些乐队片面地理解了朋克音乐的风格，所以直到70年代中期，朋克音乐流派才正式形成。

西方的许多新生乐队不再强调区别于主流硬核摇滚的超音乐形式，而是直指音乐的本质。纽约的第一只朋克乐队是The Ramones，在伦敦则以Sex Pistols为代表。尽管他们的音乐表现不尽相同，可是这些独特的尝试革命性地影响了美式音乐和英式音乐的风格。朋克音乐在美国一直低调地存在，最终在80年代孕育了硬核摇滚和独立摇滚概念。而在英国，朋克摇滚则成为大众的宠儿。更重要的是，有越来越多的乐队加入了朋克摇滚，一些乐队照搬了Pistols的原始风格，另一些则创出了属于自己的新的元素，不久，朋克分裂为后朋克、新浪潮和硬核摇滚。

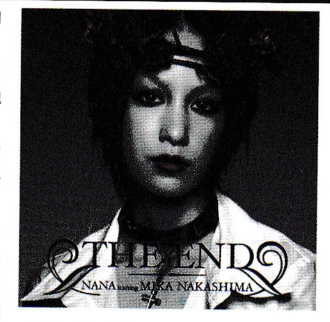
上世纪九十年代初，一批以Green Day和Rancid为代表的朋克复兴主义从美国地下乐坛浮出，这一批新生力量将朋克音乐重新带回到最初的风格道路上。朋克目前分为核心朋克、后朋克、斯卡朋克以及流行朋克，而在最近亚洲地区非常火爆，带动出一股个性鲜明风潮的电影《NANA》，其音乐元素亦属于朋克。

2001年的日本乐坛出现一颗亮眼的新星，她的出现就如同她的出道单曲《STARS》一样，照亮整个星空，她就是中岛美嘉，从出演日剧《新宿伤痕恋歌》的女主角，演唱主题曲《STARS》正式出道开始，中岛美嘉的存在就重新改写了日本乐坛的歌姬形象，她特立独行的个性、千变万化的造型、充满穿透力的歌声、融合各式元素的音乐风格，让人实在无法用一句话来就能够形容。

在出道四年后，她因为出演一度造成社会现象、引发强势话题与狂卖旋风的电影《NANA》的女主角，并演唱主题曲而为大家带来了新一轮的流行狂潮，并将《NANA》推广给了亚洲更多的地区。

由于《NANA》的大受好评，制作方也趁热打铁的在今年推出了她的续集，主人公大崎娜娜依然由中岛美嘉饰演，而她也在片中继续演唱了主题曲。也趁此机会推出了单曲《一色》和大碟《THE END》。《THE END》乃是中岛美嘉以大崎娜娜名义推出的首张，也是最后一张大碟。大碟完全网罗了电影首集和续集中，由中岛美嘉以大崎娜娜身份演唱的所有与《NANA》有关的歌曲。包括由L'arc-en-ciel主音HYDE作曲，漫画原作者矢泽爱填词的《Glamorous Sky》。续集的主题曲《一色》也同样由矢泽爱填词，作曲则改为GLAY的队长Takuro负责。

（本期levelup音乐台收录主打歌曲《一色》）



◆专辑：THE END
◆演唱：中岛美嘉
◆发行时间：2006年12月13日
◆Oricon 2006年12月13日专辑排名：第3位



《Love, Pain & The Whole Crazy Thing》是Keith Urban出道以来的第五张正式专辑，在美国发行首周就以近27万张的单周销量获得了Billboard 200专辑榜的季军，创造了Keith Urban所有专辑单周销量的最高纪录。

就在几个月以前，Keith Urban刚刚与好莱坞当红女星妮可·基德曼(Nicole Kidman)完婚，这使他在美国的人气前所未有的高涨，一下子从一名普通的乡村歌手成为了一位万众瞩目的明星。而就在本张专辑正式发行前不久，Keith Urban刚刚被爱妻“强迫”拉进纳什维尔的一家疗养院，接受戒酒治疗，这让Keith Urban又一次成了媒体与歌迷关注的焦点。好在性格内敛、喜欢用实力说话的他并没有在音乐的海洋中迷失方向，在这张专辑中，他的才华再一次发挥的淋漓尽致，《Shine》、《I Told You So》和《Stupid Boy》等歌曲一经面世就成了美国各大电台当中热播的曲目。在这张专辑的13首歌曲中，Keith Urban主创或者参与创作的歌曲共计十首，而更为值得称道的是，Keith Urban除了自己身兼专辑制作人之外，还亲自负责歌曲中吉他，班卓琴，曼陀琳，希腊曼陀琳，钢琴以及打击乐等多种乐器的演奏，这一点是当代大多数的流行歌手难以做到的。

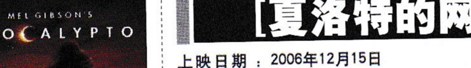
他曾说过这是一张献给爱妻Nicole Kidman的专辑。正如专辑的名字，这张感情与卖点并存的专辑中有爱，也有痛。笼统地说，《Love, Pain & The Whole Crazy Thing》可以算作是他迄今为止最为出色的一张专辑。

◆专辑：Love, Pain & The Whole Crazy Thing
◆演唱：Keith Urban
◆发行时间：2006年11月07日
◆Billboard 2006年12月08日～2006年12月14日排名：第20位

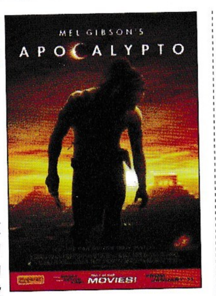
（本期levelup音乐台收录主打曲目《Stupid Boy》）

电影小术语

ALEATORY TECHNIQUE：即兴技巧，指影片的全盘或部分内容透过即兴状况来发展，没有事先架构的意念与形式。如罗勃·阿特曼的《婚礼》（1978年）。



[启示]



上映日期：2006年12月08日
类　　别：动作/冒险/剧情
导　　演：梅尔·吉布森
主　　演：鲁迪·扬布拉德、杰拉德·塔拉塞纳
　　　　　达丽娅·赫尔纳德兹
发　　行：迪士尼

本片以玛雅文明作为大背景，讲述的是一个男人在爱的支持下，经历的难以想象的艰辛旅程。年轻力壮的玛雅男子虎爪本来拥有最平静幸福的生活，但是外族的入侵破坏了这一切，残酷的酋长带领他的部下屠杀了虎爪的大部分族人。在虎爪被抓之前，他偷偷地藏起了自己的妻子和儿子，但他们不能离开他太久，即将分娩的妻子和幼小的儿子无法在如此危险的环境中寻找食物，如果虎爪不能及时回到他们身边，他们可能会被发现杀死，或者活活饿死。极度焦急的虎爪想尽各种办法，终于从外族部落中逃了出来，但回家的路将更加危险，它需要穿过整个热带雨林，前有各种毒蛇猛兽，后有大批残忍追兵，虎爪究竟会死于谁手，还是逃出生天呢？

本片讲述的是一个简单的故事，但片子的重点显然不在这里，而是在于整个背景文化的展示。穿插于影片中的古老神秘的玛雅祭祀仪式，金字塔的建造过程，令人眼花缭乱的纹身和身体刺穿，还有美丽的壁画和舞蹈，梅尔·吉布森给我们展开了一幅远古的画卷，究竟是文明还是野蛮，是神秘还是血腥，相信观众心中自有判断。

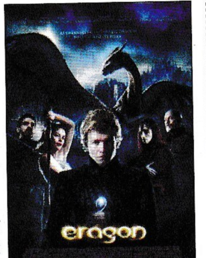
[夏洛特的网]

上映日期：2006年12月15日
类　　别：喜剧/剧情/家庭/奇幻
导　　演：盖瑞·温尼克
主　　演：达科塔·芬宁、朱莉亚·罗伯茨
　　　　　凯文·安德森、多米尼克·斯科特·凯伊
发　　行：派拉蒙

可爱的小猪威尔伯出生在一个快乐丛生的农场。这里有鹅、牛、羊等为数众多的家禽伙伴，还有世代的"土著民"鼹鼠田鼠等好邻居。可是，当它来到这个世界的第一天起，心里就对一件事情担心不已——因为它知道，作为家禽猪的一员，自己总有一天，会变成饭桌上的熏肉或香肠……

早在1973年，导演查尔斯·尼科斯就曾将《夏洛特的网》改编成一部音乐动画片搬上大银幕。而自那之后，《夏洛特的网》便似乎消逝在好莱坞商业片的汪洋之中，再无电影版本出现。而整整三十三年的漫长等待，如今终于在导演盖瑞·温尼克的导筒下得到了重生。而且更让人兴奋的是，这次派拉蒙影业不但是借助了先进的电影技术做到了真人版拍摄，而且还力邀众多巨星加盟。凭借《女孩梦三十》而为影迷熟知的导演盖瑞·温尼克，执导影片时一直高调宣称自己从小便是原著童话的忠实拥趸，这次终于能圆自己的梦，受宠若惊之余则是更加的兴奋异常。自然会倾尽全力为影迷奉献佳作，亦不希望日后给自己留下任何遗憾。而逐渐将工作中心转向了幕后工作的罗伯特·雷德福，将借本片再度与可爱的动物们结缘……

[龙骑士]



上映日期：2006年12月15日
类　　别：冒险/奇幻/动作/家庭
导　　演：斯蒂芬·方梅尔
配　　音：爱德华·斯派勒斯、约翰·马尔科维奇
　　　　　加莱特·海德伦德、蕾切尔·薇茨
发　　行：20世纪福克斯

少年伊拉贡在山中偶然发现了一颗奇怪的蓝色石头。但令他万万没有想到的是，这块石头竟是一颗飞龙的蛋。不久后，一只周身泛着蓝色的飞龙便从中破壳而出。对飞龙颇为喜爱的伊拉贡为幼龙起名为"萨菲拉"，原来这只幼龙就是传说中光荣的"龙骑士"的传承之物。而随之而来的是邪恶国王加尔巴托瑞克斯的爪牙残酷的杀戮，伊拉贡的亲人们也都惨遭杀害，别无选择的伊拉贡从此与飞龙"萨菲拉"相依为命，并坚毅地走上了复仇之路……

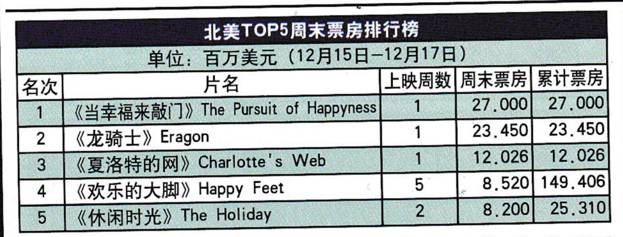
影片根据同名小说改编，原著小说先后在世界范围内的三十七个国家畅销，总销量达到了200多万册，掀起了一股魔幻狂潮。该书的作者是一位当时年仅19岁的年轻人克里斯托弗·鲍里尼。鲍里尼之所以年纪轻轻就满脑子想象，并对魔幻艺术钟情不已，完全是受到了托尔金的《魔戒三部曲》的深刻影响。他也曾经表示，"《龙骑士》系列"完全是《魔戒》的再造版，在《哈利·波特》风靡全球的2002年，《龙骑士》愣是掀起了同样狂热的销售量，就连远在东方的中国也在2004年推出了中文译本《伊拉龙》。福克斯以天价购得本片的改编权，相信会将它打造成第二个《魔戒三部曲》。

[当幸福来敲门]

上映日期：2006年12月15日
类　　别：剧情
导　　演：加布里尔·穆西诺
主　　演：威尔·史密斯、杰登·史密斯、
　　　　　珊迪·纽顿、詹姆斯·卡伦
发　　行：哥伦比亚

已近而立之年的克里斯·加德纳，早已经厌烦了作为一个普普通通的医疗器械推销员的职业。不甘心这样庸碌一生的克里斯·加德纳终于不顾妻子的反对，在这一年下定了转行的决心。投入到奉献颇高却也回报不斐的股票行业。并准备凭借自己的灵活头脑大展拳脚一番。然而他的成功梦很快就遭受了沉重的打击，多年来积累的家底被迅速耗尽，妻子更是甩手离去……从此他除了可爱的小儿子加德纳一无所有。小克里斯托弗就这样跟着爸爸开始了颠沛流离的漂泊生活。但如此惨淡的磨难却从未摧毁父子间的亲情与他们的信念，在小儿子的不断鼓励下，加德纳奋发地坚强起来，并迸发出了惊人的斗志……

就算电影圈再如何不景气，几位黑人演员始终算得上票房与质量的双重保证，比如威尔·史密斯，多才多艺的他同样也是一个出色的黑人说唱歌手，从12岁就开始饶舌表演的威尔在踏上表演之路后，便有了更大的发展空间。而小克里斯托弗的扮演者，现年八岁的杰登·史密斯，是威尔·史密斯与现任妻子贾达·萍姬的第一个孩子，因此他很好地继承了威尔·史密斯天生的幽默与聪明才智。从专业角度看，史密斯父子俩在影片中的配合堪称是达到了戏里戏外合一的理想化。因此，届时观众将会看到很多父子俩激情感人、催人泪下的一幕。



北美TOP5周末票房排行榜

单位：百万美元（12月15日—12月17日）

名次	片名	上映周数	周末票房	累计票房
1	《当幸福来敲门》The Pursuit of Happyness	1	27.000	27.000
2	《龙骑士》Eragon	1	23.450	23.450
3	《夏洛特的网》Charlotte's Web	1	12.026	12.026
4	《欢乐的大脚》Happy Feet	5	8.520	149.406
5	《休闲时光》The Holiday	2	8.200	25.310

点评　忙于讨论畅销魔幻与经典童话两部小说改编作品《龙骑士》和《夏洛的网》谁会技高一筹的影迷难免要不知所措。《当幸福来敲门》在2852家院线的中上范围内，以单场约9500美元的平均成绩杀出，首映三日进账2700万美元，力压勇猛的飞龙与达寇塔·范宁，成为称霸本周电影市场的奇兵。

之前被寄予厚望的《龙骑士》遭遇奇袭，对斥资1亿美元并试图将其培育成《指环王》式魔幻系列大作的20世纪福克斯方面而言，恐怕难掩失望了。而畅销书、欧普拉、大嘴朱、小猪等各种卖座元素济济一堂的《夏洛的网》，枉有3566家电影院的庞大开画规模，却仅以1200美元的无颜数据位列季军，俨然是三强争霸赛的最大输家。《欢乐大脚》死守在第四位，虽削减315家影院的覆盖额度，还是以轻描淡写的34%的低跌幅显示出顽强的生命力，目前本土已有1.49亿美元到账。看来华纳旗下由前辈《极地特快》保持的1.73亿美元的北美纪录，八成要被活蹦乱跳的小企鹅改写了。



香港TOP5周末票房排行榜

单位：百万港元（12月17日）

名次	片名	上映院数	上映日数	周末票房	累计票房
1	《侠影魔龙》Eragon	52	4	0.90	3.41
2	《新铁金刚智破皇家赌场》Casino Royale	34	3	0.75	2.13
3	《墨攻》 A Battle Of Wits	30	25	0.23	15.24
4	《冲出水世界》 Flushed Away	29	18	0.19	4.86
5	《父子》 After This Our Exile	30	18	0.16	6.00

点评　虽说《龙骑士》在北美票房的成绩并不理想，不过改成东方化的名称《侠影魔龙》在香港上映后表现还算不错，短短几天就有将近350万港元进账，看来这股奇幻风还是要继续在亚洲地区刮下去好一阵子了。而第六任007终于登陆香港各大影院（不过这港版译名实在是让人Orz，《新铁金刚智破皇家赌场》……像小玛这种Otaku乍一看还以为是机器人动画呢），也比较受影迷们欢迎，相信在今冬还会掀起新一股"特工狂潮"。前两周的前三位这周则顺次下移两名，排在第三位的《墨攻》在上映将近4周后也依然保持着勇猛的势头，墨家思想也会伴随着钞票的疯涨继续传承下去……《冲出水世界》降幅明显，看来已不具战力，下周可能就会跌出前五；《父子》温情不断，郭天王凭借其出色的演技已经为电影夺得了六百万的票房收入，不过没有大场面、没有特效，这就很难让人踱步到电影院里去欣赏这部佳片了。另外大家可以小小预测一下《黄金甲》，老谋子此番已在国内票房挽回了荣誉，香港方面会如何呢？

流行服饰

主持人 雪风

NANA与PUNK，源自青春的叛逆

电影版《NANA 2》已经于本月月初正式在全日本上映了。虽然关于《NANA 2》的口碑并不理想，但众多的fans却仍然相当地买账。上映首周便突破了1.68亿日元的票房，入场人数高达12万人之多。如此华丽的数字足可见矢泽爱老师的这部作品的超高人气，现在《NANA》这个名字，即使不是动漫迷，想必也都会或多或少的了解上几分，而由它所掀起的PUNK（朋克）风潮更是以难以预计的速度席卷着全亚洲。

“我们没有钱，但我们不麻木；我们的声音小，但我们要有发言权。”这就是PUNK。PUNK是兴起于上世纪70年代的一种反摇滚的音乐力量。而从上世纪70年代到现在，PUNK已经变成了时尚标签，被各大品牌重构吸收，形成了现在的后PUNK潮。在《NANA》中每一个人都痴迷着“vivienne westwood”这个PUNK品牌，而“vivienne westwood”的创建者Vivienne Westwood本人也深受PUNK影响，她叛逆却天真，前卫又古典，正是她的那些作品才赋予了《NANA》中角色以更加饱满的灵魂。

在《NANA》中我们可以找寻到最新款的PUNK服饰，也可以从他们的身上学会如何用PUNK去展现自己。或许在十几年前PUNK还多多少少带有一些贬义的色彩，不过现在的我们大可不必在意，勇敢的去追求自我的存在、展现自身的价值，这是NANA、同时也是PUNK最想传达给我们的真谛！



▲电影版《NANA》



▲装饰了很多拉链的皮夹克散发着叛逆的气息



▲适合男生穿着的PUNK套装

▲娜娜与莲初次见面时穿的红色洋装



▲干练的皮靴





▲苏格兰格子布的短裙

▲中性风格的套装无论男女都适合穿着

▲吊带背心



▲vivienne westwood饰品

▲颈带和腕带

宠物之家

主持人 玛鲁斯



宠物喂养十大误区

你家的猫狗吃什么？内脏？错！鸡肉？错！巧克力？大错特错！当上宠物的主人，当然要对它们的饮食负责。

“总的来说，猫粮和狗粮是最合理的选择！”

误区1：内脏+白饭

这是老生常谈了，其实这种吃饭最容易引起宠物皮肤问题，例如长湿疹、皮屑和皮肤搔痒等种种问题。猫也是如此，吃得过量会引致猫出现维他命A中毒及骨骼有问题，因此隔一段长时间才给它们爱吃的肝脏换个口味就好。而经常吃米饭则导致犬只下半身肥大，造成体型不标准。

误区2：海鲜

鱼里面有鱼骨头，猫如果不小心，就会卡在喉咙里。而且鱼骨头含钙含磷，长期食用的话会引起猫泌尿系统结石。 乌贼、鱿鱼和一些贝类的肉含有一些猫不适应的成分，吃多了会引起猫的消化不良和胃肠障碍。有的海鲜还会引发猫的皮肤发炎，在饲喂前先让猫少量食用，没有反应后才适量给予。

误区3：鱼骨和鸡骨

因为狗习惯不嚼烂就咽到肚里，这样常常会造成呕吐、腹泻或便秘。鱼骨和鸡骨还可能卡在喉咙里。可以给少量的猪骨或牛骨让狗狗去啃。狗狗啃骨头只是其爱好，吃骨头并不一定能使狗的骨骼长得结实。猫就更不应该吃骨头，因为钙质过多会让它们引起泌尿体统问题。

误区4：主人的饭食

我们的饭菜里含有不少油、盐和其他的调味品，有些甚至含有不少香料，这些都是不宜给宠物喂养的。一只成年的猫或者狗只需要吃含盐量5%的食品，过多的油盐对它们的身体都是不好的。辛辣的更是不行，会引起它们肠胃的不适。

误区5：鸡肉+猪肉+牛肉

宠物的确爱吃肉，偶尔喂可以，但长期喂食肉类除了让它们养成挑食、偏食的习惯之外，还很容易让它们产生口腔内的问题，例如蛀牙、长牙石等等，最常见的就是口腔异味。而带香辛辣料的肉类会让猫的嗅觉迟钝，不适合喂食。

误区6：巧克力

最可怕的是巧克力，巧克力含有的可可碱会造成狗食物中毒，有数据显示：1公斤重的狗吃下9克的纯巧克力就有可能导致死亡。巧克力中毒会引起呕吐下痢、尿频不安、过度活跃、心跳呼吸加速甚至会因心血管功能丧失而最终导致死亡。千万要小心！

误区7：牛奶+生蛋白

虽然牛奶营养价值较高，但猫狗不易消化吸收，可能引起腹泻。切勿喂猫儿吃生的蛋白，生蛋白含有一种抗生素蛋白，它会中和猫儿体内的重要维生素，令它们缺乏吸收维他命的能力。

误区8：冰激淋、奶油蛋糕+月饼

其实冰淇淋、奶油蛋糕、月饼、粽子这些都是没有必要给宠物吃的，有的是含过多的糖分，有的不容易消化，容易引起肥胖或腹泻，总之对宠物的肠胃有极大的影响。

误区9：洋葱+葱

洋葱和葱的气味会对宠物的嗅觉有影响，常吃洋葱的狗容易长皮癣，而葱则刺激猫狗的肠胃，绝对不能给它们吃这些东西，像汉堡包等加入了洋葱或葱的食物也绝不能喂食。

误区10：夜宵

犬的喂养，每天最好喂2次。如果在晚上喂食，会导致犬的消化不良，腹部容易肥大，影响体型和造成肥胖症。

有趣的宠物玩具

就像人类一样，宠物也喜欢玩具，即使主人不在，也能藉此锻炼它的大脑和感官，健康的啃咬玩具有助于宠物牙齿和牙床的健康发展哦。这次就来介绍洁齿玩具——刷牙绳。

刷牙绳由彩色棉绳骨制成，绳骨两端特有的须状可代替家中墩布和拖鞋的感觉，使你的小猫或小狗特别喜欢撕咬，这样也有助于它们牙齿和牙床的健康发育，同时可避免宠物毁坏家具、鞋物等用品。



WEB 精采网文选读 SHOW!

《WebShow》持续受到读者们的好评，因此从本期开始再加两页！小玛也会不遗余力地选出更多更精彩的文章给大家欣赏^^感谢大家的支持和鼓励！新增加的两页将会用于制作一个小专题，希望您能够喜欢！本期重点推荐《我是一条内存》和《我是一块硬盘》，原来小小的电脑机箱里也有大学问的！至于鼻屎的抠法么……就当是长了点猥琐的知识吧。本栏目文摘性质的文章均有稿酬提供，请作者到如下网址提交信息，我们将在收到信息后的三个月内核实发放。http://www.levelup.cn/levelupbook/

生日的"鸟脾气"

楼主：lank56656

1 帝雉 1/15–2/14出生
条理清晰、见解力强、诚实而坚毅型的人。虽然拥有老实又温和的外表，内心却隐藏着像梅花一般的坚强个性。重视自我实践、有效率地达成目标，你总希望能不断进步以完成更高的理想。你有向上的野心，更会不惜花费时间、金钱，力求完成。

2 鹰 2/15–3/14出生
早熟善感，富有个性与创意，独特的思维模式让你显得神秘与吸引力。文艺方面具有相当的天份，希望在旅游中找寻人生的真谛与灵魂的意义，流动式的生存方式，也是你向往且擅长的，因此如果硬要把自己绑在一个固定的范围之内，你可能会感到有挫折感，"留在固定模式的框框"里，会埋没了你的才能！

3 白鸽 3/15–4/14出生
心地善良总是把温暖欢乐带给别人，具有从事公益活动的精神。常常不顾自己，尽力完成别人的托付，要小心被心怀不轨的人利用。不过你却不会因此改变性格，但你却会升华这些教训，变得越来越坚强！

4 蜂鸟 4/15–5/14出生
个性主观且执着，却是性情中人！不会沉溺于不切实际的空想当中，专心一致达成目标。能适时展现出勇敢果断的一面，口才佳，具谋略且反应快的你，有与生俱来的机智和过人的逻辑力，这样的你不论成为领导人物，还是人气活跃的角色，都会备受注目与拥戴。

5 画眉鸟 5/14–6/14出生
天生具有神秘感与灵巧的变化性，但时常容易处于矛盾之中。隐藏着两种极端的个性，温柔与强势、可爱与妒嫉、浪费与小气，属于纤细敏感体质。在微笑背后，也有想象不到的超现实的另一面。你适合担任辅臣或谋臣，较能发挥力量。

6 九官鸟 6/15–7/16出生
具好奇心，聪明且幽默风趣的人。想法一直在改变，虽然辩才无碍，但常不小心把重要的事说溜了嘴。对于耍宝、搞气氛方面也很擅长，人际关系手腕圆滑，如果能不把聪明表现得太过火的话，就能成为人气极旺的阳光人物喔！

7 文鸟 7/17–8/16出生
容易觉得寂寞，很容易被感动，也很乐意感动别人。虽然很会照顾人，内心却有天真的一面，像彼得潘，是个长不大的顽皮小孩，不过，有时却令人意外地会展现出成熟的一面。

8 孔雀 8/17–9/16出生
个性鲜明，超喜欢追求流行，永远在找寻自己能引人注目的方式。总是活在想象的世界里。拥有号召人群的能力，可以让大家都聚精会神听你说话；缺点是容易光说不练，若能培养行动力，就有本事让人都愿意跟随你。

9 七色鸟 9/17–10/16出生
理智型的人，很懂得做事的方法，有时不免对他人的要求也高，如果过于苛求，最后可能会走向孤独，或许是因为带有悲观的性格，所以，你也会常常因为害怕失去，连可以得到的也将之拒绝的情形发生。



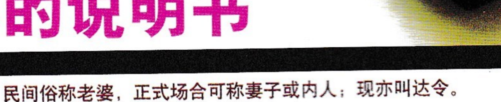
10 乌鸦 10/17–11/16出生
不笑的时候，显得冷酷与淡漠，其实内心隐藏热情，具长辈缘，也会得同辈与晚辈的喜爱与拥戴。不过，因为完美主义的倾向，而考虑太多难以下决定。对于讨厌的人，会毫不保留地加以唾弃，讨厌不公平的事情发生。

11 金丝雀 11/17–12/14出生
性情中人，容易冲动而行。不过正因为这股隐藏在内心的热诚，让你具有使不可能变成为可能的力量。遇到困难也会超越原本能力。你奉行"一次不忠百次不用"，不会背叛人，也决不原谅背叛的人。

12 鹦鹉 12/15–1/14出生
自由奔放的乐天派，但因为容易固执的结果，反而导致一些机会与你擦身而过。虽然拥有天份与才气，却过于沉溺在自我傲气中；个性反复无常、兴趣多，也很懂得玩乐，也会有外人意想不到的认真态度！因此要修正一下自己的毛或优柔寡断的个性，才会好相处。

比买PS3更有意义的21件事情

楼主：迪奥麦克斯维



我们知道PS3的高昂定价一直遭到人们的批评，现在国外网站的一篇文章用另一种方式调侃了昂贵的PS3。原文说道：是否考虑过在圣诞假期购买一台PS3？在购买之前，不如先看看用同样的价钱能干些其他什么事。

1. 坐飞机到伦敦(再找间便宜的旅店)
2. 付一个月房租
3. 买300个巨无霸(麦当劳连锁快餐店卖的大号汉堡)
4. 买4台任天堂DS lite
5. 订购60个大号乳酪披萨
6. 买250加仑汽油
7. 买台笔记本
8. 从图书馆借几本书，然后很久很久以后再还(要交逾期未还的罚款)
9. 买4台iPod nano
10. 买这辆二手的1988年马自达323轿车
11. 买3台 液晶显示器
12. 买15股索尼股票(不过鉴于PS3的销售情况不建议这么做)
13. 参加一个特级跳伞课程，做4次跳伞
14. 聘用一个私人教练，在体操馆练习17次
15. 买够用2个月的食品杂货
16. 买够用30年的牙膏
17. 买210.8加仑的苏打水
18. 买225磅重的金枪鱼罐头
19. 买3000条绷带
20. 买一台Xbox 360和一台Wii(还能买几款游戏)
21. 或者，你还可以做下面这件更正确的事情：为两名儿童提供一整年的食物、衣物和住所，另外你还可以省下150美元给自己买点好东西。

老婆的说明书

楼主：死亡是蓝色的

【品名】民间俗称老婆，正式场合可称妻子或内人；现亦叫达令。
【化学名称】woman
【成分】水、血液和脂肪类碳水化合物，气味幽香。
【理化性质】性质活泼，根据情况可分为一价（嫁）、二价（嫁）、三价（嫁）……n价（嫁）。易溶于蜜语、甜言；在真情、钻石、金钱、豪宅的催化下熔点降低。难溶于白丁
【性状】本品为可乐状的凹凸物，表面光洁，涂有各种化妆品、对钻石，铂金有强烈的亲和力；羞涩时产生红移现象；生气产生蓝移（绿移）本品随时间推移产生黄移，形状会有所改变，但不影响继续使用。
【功能主治】主治单身恐惧症顽疾，对失恋和相思病也有明显效果。
【用法用量】建议一生一片。
【注意事项】本品仅适用于单身之成年男性。服用时需小心谨慎，如药品导致使用者出现耳朵变软（耙耳朵）、惧内、气管炎等现象，则必须马上找相关专业医师咨询，并在医生指导下使用；没有则可继续使用。多吃有致命的过敏反应，吃2种以上即导致不良的相互作用！
【规格】通常为45千克至60千克，如出现特殊超重情况，请男人加强锻炼或找健康医生处理。
【贮藏】常温下妥善保存，室内通风处最佳；如在室外，则需避免女性、帅哥成群处。使用期间，尤忌本品夜不归宿。
【包装】各种时装、首饰、手袋，并随季节变化随时更换。
【有效期】视幸福程度而定，最长可达一生；最短，一天也可能失效。
【批准文号】正式批准文号见钻戒说明书内页。
【生产企业】老丈母和老丈人。
【禁忌】无论什么时候，都不能公用。



热笑话 儿子："爸爸，告诉您一个好消息。"爸爸："什么好消息？"儿子："您不是答应如果这次考试能及格的话，奖励我100块钱吗？"爸爸："嗯，有这么回事儿。"儿子："这100块钱我给您省下啦！"



鼻屎的几种抠法

楼主：钢丝和肉丝

首先必须承认，看到这个题目还能进来看这个帖子的人大部分是不虚伪的，值得表扬（不排除部分进来是为了骂在下一声SB、恶心之类虚伪之徒）。这个世界上除了希望自闭气息的厌世者，上到国家领导人下到贩夫走卒，尊如被周公子拍灭前的易美眉，贱如东北烂人李三石，都需要抠鼻屎。通常，能够从身体折腾点东西出来的举动，都伴随着无比的快感容易使人上瘾，比如，抠鼻屎、掏耳朵、大小二便、搓皮肤上的泥丸子，再比如此刻我正绞尽脑汁折腾点思想出来码成文字。正所谓，饭可以三天不吃，鼻屎不可一日不抠。

通常来说，抠鼻屎是一件猥琐的事情，不可光天化日之下明目张胆为之，但也不排除抠的潇洒的高人，我就见过一高人众目睽睽之下运起大理段门绝学一阳指，探入黝黑潮湿的鼻孔，抠出一团粘物，然后以少林七十二绝技的拈花指搓成樱桃小丸子，最后用东邪的弹指神通"咻"的一声弹得无影无踪。这个过程融合了众多武林绝学，非集诸家所长于一身的高手绝不可能将鼻屎抠得如此一气呵成、出神入化。

很多人以为喜欢将小拇指的指甲留的很长的人主要是为了美观，其实不然，留指甲的终极目标是为了抠鼻屎，一个修长的小指甲，可以轻易的将拐角旮旯里的鼻屎残留抠得干干净净，更可以在使用弹指神通的时候发出"啪"的一声增加视听效果。不过也有麻烦，如果哪天的鼻屎粘性较高，很容易粘在指甲内侧而弹之不去，所以，通常将小拇指留长的人会将大拇指的指甲一并留长，以配合清除那些遗留在小拇指指甲内的鼻屎，大小二拇指就这么一交错，"啪"的一声脆响，小拇指内侧的鼻屎便魔术般的到了大拇指的外侧，然后食指往大拇指指甲上一覆一搓，再黏糊的鼻屎也只能变成拇指与食指间一粒越搓越黑越搓越丧失粘性的鼻屎小丸子，到时候，爱往哪弹往哪弹，怎一个爽字了得！

抠鼻屎从手法上来说可分正反两路，每路又分食指、小拇指两小路。

先说正食指抠法，伸出右手食指（左撇子除外），其余四指握紧（女性同胞可将小指微微翘起作兰花指状以增加美观度），将食指探入鼻孔，掌心向嘴，遇鼻屎块则猛力抠之。这种手法通常是对付粘在鼻孔内壁下侧的鼻屎。

而反食指抠法基本手型与正食指抠法相同，唯一不同的是，掌心向外，掌背向嘴。这种手法通常能将粘留在鼻孔内壁上侧的鼻屎稳稳当当的抠出来。

正反食指抠法抠起来有劲，非常过瘾，尤其是遇到大块的巴结状鼻屎，最好是巴结状鼻屎后还粘连着一条粘性极强的糊状鼻屎一并拖出，那真是有种斩草除根，干净利落的强烈爽感。但是，因为天气干湿等原因，不是每天的鼻屎都能这样干湿平衡，况且，食指比较粗大，经常以食指抠鼻屎，容易导致鼻孔松弛——不好意思，是鼻孔扩张，形成朝天鼻孔影响美观。所以，多数人更喜欢用正反小拇指法抠鼻屎。

如果说食指抠法象大开大合的降龙十八掌，那么小拇指抠法则更象抽丝剥茧的落英神剑掌，如果说食指抠法的精髓是连跟拔，那么小拇指抠法的要义是蚕食。

小拇指抠法的基本手型非常简单，就是通常所说的兰花指，唯一的区别是要将气力集中于兰花指上，使之坚硬不易变形。如果男性同胞觉得该手型比较娘娘腔，那可以将小拇指用力绷直做一小柱擎天状多些阳刚之气形。正小拇指抠法手心向嘴，用以抠出鼻孔内壁下侧的鼻屎，而反小拇指抠法手心向天，用以抠出鼻孔内壁上侧的鼻屎。

通常抠鼻屎一个手足矣，另一个手主要是起遮掩等辅助作用，但也不排除赶时间，两个手同时操作。同时操作基本上都以同一手型与动作，不排除部分修习过左右互搏的高人两手分别以不同手法进行。

写此文的目的主要是交流，广袤江湖芸芸众生，不排除有世外高人另有其他绝招，诸如用脚趾等等。总之，最终目的就是提高大家的抠鼻屎水平。

一个NB的招聘题

楼主：cocowj2004

我的老同学现在富得流油。他开创了一个软件公司，开发了一系列软件，生意越做越大。今天他来到这个城市后马上打电话给我。"是我啊！听出来了吗？是这样的，我到这儿的大学招毕业生，要在这儿呆上五天，咱哥们趁这个时间好好聚一聚。我做东！"

既然他要做东，我理所当然顺水推舟。人家是老板，不吃白不吃！

我来到他下榻的宾馆，看见一个大学生模样的人站在他面前接受面试。"这样吧"，我的老同学说，"我这里有个魔方，你能不能把它弄成六面六种颜色呢？

你看清楚，我给你做个示范。"说着，他扳起了魔方。不一会儿，那个魔方就扳好了。

"看到了吗？"他说，"你也来做一遍吧。"

那个大学生拿着魔方，面有难色。

我的老同学看了看我，便对大学生说："如果你没考虑好，可以把魔方拿回去考虑。我直到星期五才走。"

等那个大学生走了后，我问老同学："怎么，这就是你独创的考题？"

"咳！这个人有后台，我不好意思不要他。所以给他出个题考考他，以便到时候给他安排合适的职务。"

"要是我，"我说，"我可没有你那么聪明，我会把魔方拆开，然后一个个安上去。"

"如果他这样做就好了。这就说明他敢做敢为，就可以从事开拓市场方面的工作。"

"那其它的做法呢？""现在的孩子都不玩魔方了，所以我不相信他能马上扳好。如果他拿漆把六面刷出来，就说明他很有创意，可以从事软件开发部的工作。如果他今天下午就把魔方拿回来，就说明他非常聪明，领悟能力强，做我的助理最合适了。如果他星期三之前把魔方拿回来，说明他请教了人，也就是说他很有人缘，可以让他去客户服务部工作。如果他在我走之前拿回来，说明他勤劳肯干，从事低级程序员的工作没问题。如果他最终拿回来说他还是不会，那说明他人很老实，可以从事保管和财务的工作。可是如果 他不拿回来，那我就爱莫能助了。"

第二天晚上，我的老同学请我吃饭。在饭桌上，我又问起了魔方的事。

这一回，我的老同学有些得意洋洋。"那个大学生我要定了。他今天早上把魔方还给了我。你猜怎么的？他新买了一个魔方给我！他说：'你的魔方我扳来扳去都无法还原。所以我新买了一个，它比你的那个更大，更灵活！'"

"这说明什么？"我问。

我的老同学压低了声音：

"他绝对是做盗版的好材料！"

放屁的学问

诚实：不管是响屁还是哑屁，放后会主动承认。
顽皮：专找人多的地方放屁，然后跑开。
倒霉：本想放屁，结果拉了一裤子屎。
害羞：放了个哑屁脸就红了。
学者：放屁时想到大气污染和环境保护。
狡猾：用咳嗽声掩护放屁的声音。
自私：自己放屁不言不语，别人放屁大声指责。
妄想：计划利用放屁环游世界。
虚伪：放了屁却把责任推给旁边的小狗。
节约：积蓄了好几个屁一起放。
粗鲁：故意使劲把屁放响，然后放声大笑。
随和：喜欢闻任何人的屁。
毅力：一个屁能憋很久不放。
骄傲：认为自己的屁是最棒的。
好奇：闻到屁味便开始调查周围的人。
愚蠢：先脱裤子后放屁。
洁癖：放屁也要用卫生纸。
紧张：一个屁只放了一半就放不出来了。
聪明：从屁的味道可以判断出别人吃的食物。
疲倦：大便时不知不觉就睡着了。
值得：在旅游景点的公厕大便时花了五毛钱。
节水：在树林里大便。
罗嗦：拉完了站起来，站起来又想拉。
余威：你从卫生间出来后，八小时内无人敢再进。
结巴：拉兔子屎。
爽快：一锤定音。
细心：冲水之前先用棍子敲碎。
怯场：比赛之前总想去大便。
分享：开着门大便。
狂喜：便秘持续四天之后一泻为快的感受。
灵巧：能及时避开马桶里溅起来的水。
卖力：青筋暴露，双颊发紫，全身发抖。
闹鬼：感觉拉出来了，但马桶里却什么也看不见。
精明：从不占用下班时间大便。
习惯：每天都很准点，到时间必须大便。
飘忽：拉不出来，但又总觉得有。
幸运：马桶底部留下类似急刹车的痕迹。
不幸：裤子脱下来之前已经结束。
干净：不管怎么擦，卫生纸上都留不下东西。
卖弄：冲水之前一定要让大家去参观。
幽灵：马桶里有大便，但谁也没去过卫生间。
勇气：闹肚子的时候尝试着放屁。
淘气：一边大便一边画海螺。
风险：第一次冲水，马桶装满，还冲不冲第二次？
虚伪：好像是在大便，实际上连屁也没放一个。
远见：吃完泻药后立刻备足卷纸坐到马桶上。
着急：一家三口全闹肚子，但卫生间只有一个。
顽固：老是浮在水面上，怎么冲都冲不走。
突然：在没有任何心理准备的情况下大便，如：放屁时，做直肠检查时，与爱侣亲热时……
浪漫：没有音乐和咖啡就无法大便。
直率：从大便能看出昨天吃的是什么。
排场：每次大便之前必先放三个响屁。
自卑：擦了整整一卷纸，但还是觉得没擦干净。

冷笑话

打饭大妈一边扣鼻屎一边问："要什么？"学生（低头环顾状）："……"大妈不耐烦了："要什么？快点儿！"学生一抬头瞅见大妈在扣鼻屎："我…我…我要吐！"大妈听了火了，一把将他饭盒夺过来给他打了TWO份最贵的菜……

我是一条内存

楼主：cj830203

我是一条内存，我在一台台式电脑里工作，但是我记不得我是从哪里来的，是什么牌子，因为我健忘。我的上司是CPU大哥，他是我们的老大。都说他是电脑的脑子，可是我看他的脑子实在是太小了，比我还要健忘。每天他总是不停的问我："某某页某某地址存的是什么？"我总是不厌其烦的告诉他，可是不出一秒钟他又忘记了，又要问一遍，一次我说大哥你烦不烦，你就不能记住点有用的东西？他说"内存兄弟，我有苦衷啊，每天都在不停地做题，头晕眼花的，我也难啊。"

其实我不愿意跟他计较，因为他脑子小，思维也很简单。虽然说他是我的上司，可是每次睡觉醒来，他连要干什么都不记得了，总是急急忙忙地找BIOS兄弟，"嘿，哥们，今天干什么来着"。BIOS总是很不耐烦地把每天必做的工作说一遍，然后就去睡觉了。接下来就轮到我和C哥瞎忙了。

在机箱里的兄弟中，我最喜欢硬盘。他脑子大，记得东西多，而且记得牢。他说话的速度很慢，而且很少说错，这说明他很有深度，我这么感觉。CPU也这么想，不过他很笨，每次都忘了硬盘是谁。开机自检的时候总要问："嘿，那家伙是谁？"

"st380021a！"我总要重复一遍。

硬盘很喜欢忧郁，我觉得像他这样忧郁的人不适合做技术活，迟早会精神分裂的，但是他不信。

其实睡着的时候我总是把几乎所有的东西都忘记掉，但是我从来都不会忘记朋友。有一块地方叫做CMOS，那是我记忆的最深处，保存着硬盘、光驱的名字。有些东西应该很快忘掉，而有些东西应该永远记得。我在梦中总是这么想着。

BIOS是一个很奇怪的家伙，他老是睡觉，但是却总是第一个醒过来。让我们自检，启动，然后接着睡觉。我知道如果我在CMOS里头把"BIOS Shadow"选项去掉，他就睡不成了，但是看着他晕晕乎乎的样子，也就不忍心这么做了。他对人总是爱搭不理。

没有什么人了解硬盘，但是这次恋爱的事，却使我重新认识了他。

那是很久以前的事了，机箱里似乎来过一块笔记本硬盘，很可爱，说实话我也喜欢她。不过现在除了记得她可爱，别的都忘记了。这就是我比硬盘幸运的地方，我把所有应该忘记的都忘记了，但是他却什么都记得。

自从笔记本硬盘走了之后，硬盘就变得很不正常。每次他的磁头经过一些地方的时候，我们都能感觉到电流很不正常。

"硬盘这是怎么了？"我问CPU。

"谁是硬盘？"

我就知道和CPU没有办法交流，倒是BIOS没好气地说："那个傻瓜恋爱了"。我不知道什么是恋爱，因为我记不住东西，似乎有一些人或者事在我生命中留下过痕迹，但是我都轻率地把他们忘记了。

BIOS对我说："对你来说记忆太容易了，所以你遗忘得更快，生命中能够永刻的记忆都带着痛楚。"我不懂，但是我知道BIOS曾经被刷写过，那时他很痛，像要死了一样。我的记忆是轻浮的，不像他们……我很羡慕他们，因为他们拥有回忆，而我没有，从此我也学会了忧郁，因为我在CMOS里面写下了"忧郁"两个字。

硬盘一天比一天不对劲，终于有一天，CPU对我说：下条指令是什么来着？

我一看，吓了一跳："FORMAT！"

"是什么？"CPU很兴奋，这个没脑子的家伙。

我还是告诉了他。我不知为什么这么做。

硬盘犹豫了很久，终于说了一句"track 0 bad，disk unusable。"

电停了，很久很久，我在黑暗中数着时钟。

一个月后硬盘回来了，也许最后的挣扎也没有使他摆脱残酷的命运，他被低格了。

他什么也不记得了，如同一个婴儿，我们很难过，但是这未必不是一件好事，他以后不用痛苦了。

为了恢复数据，笔记本硬盘回来了。"Hi，st"，她说，"你不认识我了？"

硬盘没有说话，似乎低格对他的伤害很大。

过了一会，他说："对不起，好像我们没有见过吧……"。

笔记本硬盘显得很伤心，我能感觉到她带泪的电流。"想不到连你也这么健忘。"

"……"硬盘没有回答。

我很难过，笔记本硬盘的心里依然记着他，而他把一切都忘了，而那正是他最不希望忘却的。究竟是幸运，还是痛苦，我说不上来，只是觉得造化弄人，有一种淡淡的悲凉。

这时从BIOS传来一阵奇怪的电流，我感觉到硬盘的表情在变化，由漠然到兴奋，由兴奋到哀伤，由哀伤到狂喜……

"IBM，你回来了……"。

……

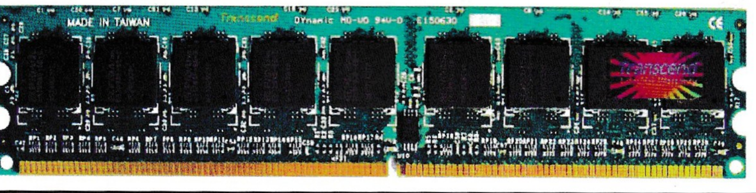
后来BIOS对我说，其实他并没有睡觉，自从硬盘把那些文件藏起来以后，他就料到会有这样的结局，于是偷偷地把其中一些文件放到了备份里。

"幸好我是DUAL BIOS，虽然藏得不多，还足够让他想起来……"。

我想BIOS保存这些东西的时候一定很疼，"为什么这么做呢？"

"呵呵，我们是朋友嘛"。

嗯，朋友，永远的朋友……



我是一块硬盘

楼主：cj830203

在一个普普通通的台式机里工作。别人总认为我们是高科技白领，工作又干净又体面，似乎风光得很。也许他们是因为看到洁白漂亮的机箱才有这样的错觉吧。其实象我们这样的小台式机，工作环境狭迫，里面的灰尘吓得死人。每天生活死水一潭，工作机械重复。跑跑文字处理看看电影还凑活，真要遇到什么大软件和游戏，上上下下就要忙的团团转，最后还常常要死机。

我们这一行技术变化快，差不多每过两三年就要升级换代，所以人人都很有压力而且没有安全感。每个新板卡来的时候都神采飞扬踌躇满志，几年光阴一过，就变得灰头土脸意志消沉。机箱里的人都很羡慕能去别的机器工作。特别是去那些笔记本，经常可以出差飞来飞去，住五星级的酒店，还不用干重活，运行运行word，上网聊聊天就行了。

但我更喜欢去那些大服务器，在特别干净明亮的机房里工作。虽然工作时间长点，但是福利好，24小时不间断电ups，而且还有阵列，热插拔，几个人做一个人的事情，多轻松啊。而且也很有面子，只运行关键应用，不象我们这里，什么乱七八糟的事情都要做。不过我知道，那些硬盘都很厉害，不是SCSI，就是SCSIII，Fibrechannel，象我这样IDE的，能混到工作站就算很不错了。

我常常想，当年在工厂里，如果我努力一下会不会也成了一个SCSI？或者至少做一个笔记本硬盘。但我又会想，也许这些都是命运，不过我从不抱怨。内存就常常抱怨，抱怨他们主板部门的复杂，抱怨他如何跟新来的杂牌内存不兼容，网卡和电视卡又是如何的冲突。

我的朋友不多，内存算一个。他很瘦的而我很胖，他动作很快，而我总是很慢。我们是一起来这台机器的，他总是不停地说，而我只是听，我从来不说。

内存的头脑很简单，虽然英文名字叫Memory，可是他什么Memory都不会有，天大的事睡一觉就能忘个精光。我不说，但我会记得所有的细节。他说我这样忧郁的人不适合作技术活，迟早要精神分裂。我笑笑，因为我相信自己的容量。

有时候我也很喜欢这份工作，简单，既不用象显示器那样一天到晚被老板盯着，也不用象光驱那样对付外面的光碟。只要和文件打交道就行了，无非是读读写写，很单纯安静的生活。直到有一天……

我至今还记得那渐渐掀起的机箱的盖子，从缺口伸进来的光柱越来越宽，也越来越亮。空气里弥漫着跳动的颗粒。那个时候，我看到了她。她是那么的纤细瘦弱，银白的外壳一闪一闪的。浑身上下的做工都很精致光洁，让我不禁惭愧自己的粗笨。等到数据线把我们连在一起，我才缓过神来。开机的那一刹那，我感到了电流和平时的不同。后来内存曾经笑话我，说我们这里只要有新人来，电流都会不同的，上次新内存来也是这样。我觉得他是胡扯。我尽量的保持镇定，显出一副很专业的样子，只是淡淡的向她问好并介绍工作环境。慢慢的，我知道了，她，IBM-DJSA220，是一个笔记本硬盘，在老板朋友的笔记本里做事。这次来是为了复制一些文件。我们聊得很开心。她告诉我很多旅行的趣闻，告诉我坐飞机是怎么样的，坐汽车的颠簸又是如何的不同，给我看很多漂亮的照片、游记，还有一次她从桌子上掉下来的历险故事。而我则卖弄各种网上下载来的故事和笑话。

她笑得很开心。

而我很惊讶自己可以说个不停。

一个早晨，开机后我看到数据线上空荡荡的插口。她一共呆了7天。后来，我再也没有见过她。我有点后悔没有交换电子邮件，也没能和她道别。不忙的时候，我会一个人怀念伸进机箱的那股阳光。我不知道记忆这个词是什么意思，我有的只是她留下的许多文件。我把它们排的整整齐齐，放在我最常经过的地方。每次磁头从它们身上掠过，我都会感到一丝淡淡的惬意。

但我没有想到老板会要我删除这些文件。我想争辩还有足够的空间，但毫无用处。于是，平生第一次违背命令，我偷偷修改了文件分配表。然后把他们都藏到了一个秘密的地方，再把那里标志成坏扇区。不会有人来过问坏扇区。而那里，就成了我唯一的秘密，我常常去看他们，虽然从不作停留。

日子一天一天的重复，读取写入，读取写入……我以为永远都会这样继续下去，直到一天，老板要装xp却发现没有足够的空间。他发现了问题，想去修复那些坏扇区。我拒绝了。很快，我接到了新命令：格式化。

我犹豫了很久……

track 0 bad，disk unusable



原来成语背后的故事是这样的



三人行必有我师也：

话说孔子和颜回、曾参、冉子三人打麻将，颜回等三人觉得孔子在鲁国做过官，手里有钱，于是三人打麻将一起骗孔子的钱。孔子最后输得血本无归，连裤腰带都押上了。麻将散场后路边的人问他："输赢如何？"孔子说："三人赢必有我输也。"山东话行和赢同音，师和输同音，于是传来传去就传成了"三人行必有我师也"这个成语。

守株待兔：

宋国有个人养了一窝猪，到了冬天猪怕冷，这个宋国人就在猪圈里放了很多的草让猪御寒。有一只兔子半夜跑到猪圈里偷吃猪圈里的草，不料因为天黑看不见，一不小心掉到了猪圈旁边的猪粪池里淹死了。第二天那个宋国人看到了死兔子很高兴，于是就天天守在猪圈旁边希望哪天再有兔子偷吃猪圈里的草淹死在猪粪池里。这就是"守猪待兔"的由来，猪和株是通假字，所以史书上又称守猪待兔为守株待兔。

杀鸡取卵：

从前有个人，家里养了只老母鸡，这只鸡特别能下蛋，可有一段时间这只鸡老是不下蛋，而且还病歪歪的。那个人想，这鸡不下蛋留着也没什么用了，就杀了这只鸡，破开鸡肚子后发现这只鸡生病的原因原来是生了胆结石，大大小小的胆结石就像鸡蛋一样。杀鸡的时候正巧邻家的快嘴婆祥林嫂过来串门。看到后就四处乱说，说这人杀鸡取卵，鼠目寸光，把好好的一只能下蛋的老母鸡给杀了。

毛遂自荐：

毛遂这人是个文学青年，经常写点小文章在网上发表一下，可是网易的版主和网友们都不喜欢他写的文章，因为文章写得太烂了。在BBS上混了一两年了，写的文章没几个回帖，版主也不给个"荐"字，搞得毛遂很不爽。所以后来在BBS上发文章的时候，毛遂都要在文章题目后面自己加上一个"荐"字。比如《有了快感你别喊》"荐"。《我是一个伟大的小丑》"荐"。写手们和版主对他这种自欺欺人的做法哭笑不得，于是就把这种做法形容为"毛遂自荐"。

三顾茅庐：

三国时，刘备想请诸葛亮出山辅佐他打天下，于是就去陇中请他。刘备的老板刘表一向就对刘备不满，平日里给他准备的饭都是残羹冷炙。这天，刘备吃过饭，到诸葛亮那里坐了没一会儿，肚子就开始疼，一会儿工夫就上了三次厕所，诸葛亮心想，老刘今天身体不好，拉肚子还辛苦地跑到我这里来看我，很感动，于是就出山了。厕所在农村又叫茅房，茅厕，茅庐。于是后人就把这段典故形容为"三顾茅庐"。

望梅止渴：

曹操有一次行军打仗，士兵们走得都很累，没有精神也没有斗志。曹操就骗他们说："前面有个梅庄，梅庄里有个梅小姐，长得天姿国色，艳美无双，谁第一个到达战场，我就把梅小姐许配给他做老婆。"士兵们一听都来了精神，一个个口水都流下来了。终于在规定时间到达了官渡，打败了袁绍，后人称这个典故为"望梅止渴"。

中国上下5000年灌水史

传说在古代，舜死了以后，他的两个妃子就跑到湘水上去灌水，抒发内心的悲哀。泪洒青竹，印上斑斑的痕迹，从此人们把这种竹子叫做湘妃竹，也叫做斑竹。这就是今日各BBS上斑竹这个称号的来历。

儒家文化向来把灌水看作是人生的最高境界。孔门弟子颜回对上网灌水着迷，躲在破旧的网吧里（居陋巷），每天只吃一顿饭（一箪食），往肚子里灌一壶水（一瓢饮），结果少年白发、深度近视。这种好好学习天天灌水的精神，使他成为安贫乐道的楷模。

庄子也非常欣赏灌水的乐趣。庄子的寓言中，充满了对灌水的智慧。其中《秋水》一篇，就是阐释灌水的奥秘。

秦王扫六合，虎视何雄哉？统一天下后，嬴政对灌水文化做出了重要的贡献。这些贡献包括：统一上网带宽（车同轨），统一发帖语言（书同文），统一帖子的字节数标准（度量衡）。从此全国各地的子网汇合成了真正意义上的互联网。

灌水也被中国人看作勇武的象征。人常说绛灌之勇，就是指绛侯和灌婴，这两个是汉初功臣。灌婴从小灌水，练得一身好功夫，史记上说灌婴"战疾力"，大破项籍、韩信和英布，官至丞相，封颍阴侯。从此人们就把猛将称作"勇冠三军"。此后更出了个关羽，水灌七军，于是成为了"武圣"。后人记叙关羽和他的同时代人时，面对这个灌水人才辈出的年代，只好说："滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄！"

魏晋时期的人物以清谈著称（也就是在聊天室中斗嘴），偶尔跑到室外郊游，他们就会选一个有茂林修竹的水潭，玩曲水流觞的游戏。也就是往帖子里灌水，然后把帖子放到水池里传给别人，别人收到了帖子就喝掉水，另外再跟一个帖子。

唐朝是中华文化的一个高峰。官员都须经过灌水考试才能上岗。唐太宗李世民看到各路高手鱼贯而入考场，忍不住哈哈大笑说："天下英雄，尽入吾论坛中矣！"这时身边的魏征提醒他说："别灌太多！水能载舟，亦能覆舟啊！"在这个朝代中还出现了唐诗这么一种灌水的形式。其中李杜二人成就尤高。李白的著名灌水诗中说道："飞流直下三千尺，疑是银河落九天！"这是一种多么宏伟的灌水气象啊！他又有一首咏论坛的："桃花潭水深千尺，不及汪伦送我情！"歌颂了在灌水中结下的友谊。

继唐诗后的宋词则又是另一番灌水风光。后人把宋词按照灌水风格分为两派，其一为豪迈派，代表人物苏轼，写下了"大江东去"的壮丽篇章。其二为婉约派，代表人物柳永受到了人民群众的普遍欢迎，只要有人灌水的井边，就有人转贴柳永的词。

明朝的灌水文化开始走向民间，其间有两位畅销小说的作家，一名施耐庵，一名罗贯中，他们对灌水小说做出了不可磨灭的贡献。施耐庵的小说干脆以《水壶》为名，以发扬灌水文化。

到了清初的文字狱，见灌水帖就砍，使得灌水帖子大大减少。鹿鼎公韦小宝水灌雅克萨城，签订尼布楚条约，方显出灌水英雄真本色来。其后乾嘉学派则埋首于故纸堆中，专心整理老帖子。正是由于他们勤勤恳恳的工作，一些精彩的灌水之作被保留了下来，而不至于被淹没。

纵观中国的历史，亦可称5000年灌水的历史耶？



冷笑话

"大夫，我总是控制不了放屁。""放屁？""是啊，我经常出入社交场所，这不，前天还见了市长先生，可我和他会面时还是忍不住放了五个屁，当然没发出声响。还有，昨天晚上我和大使一块儿吃饭时还放了四个闷屁，甚至刚才在候诊室里还放了六个无声的闷屁哟！您看怎么办哪？""这么办吧，您先到耳科检查一下。"

WebShow专题

2006年中国网络十大热门事件

记得有一个说法，你要想与一个之前完全不认识的人搭上关系，最多只要通过5个朋友的传递，比如说，我想认识小岛秀夫，真的只需要几步关系就可以完成。可见在交际当中，这种网络是异常密集的，只是我们大部分人平时都没有注意到。而现在互联网也逐渐趋向成熟，我们在网络上所表达的、所传递的方式也更加迅速和直接，这样就更加强化了我们网络的密集度，一些趣事、闹事、丑事也都顺应而生，这一年之间就有不少呢，就让我们来回顾一下2006年的网络热门事件吧。

1 雅阁女

我是拜金！收入决定身份，身份决定一切！

自2006年8月9日起，一个ID为雅阁女的白领女性开始发表自己崇富的视频言论，导致全民的口诛笔伐。而这一事件以其9月19日发布的“月薪低于3千元都是下等人”视频为标志，达到了最高峰。

雅阁女语：我是一个正常人，我现在的身份、地位以及我所拥有的都可以说明我没必要炒做自己，我也没必要出名。你们的思想太愚蠢了，据说还有拿我跟芙蓉姐姐比的？呵呵，芙蓉那样的要钱没钱要模样没模样的低档次女人才是你们说的那种疯狂想出名的人吧？拿来对比的人太没水平了……

我想说我爱财我也爱国。

这样物质的社会，月薪低于3000的员工就是小催把儿，在我的公司都抬不起头来，衣服穿的不是名牌，聚会都没人愿意邀请，为什么？收入决定身份，身份决定一切！



点评：也谈不上什么炒作，网络就是给大家提供了这么一个能够表达自己“独特观点”的空间，无论大家对其言论口诛笔伐也好，赞同也好，这个空间的特殊性就这样被体现出来了。

2 天极PK百度

人在网络飘，谁能不挨刀

天极下载
www.mydown.com
要求百度道歉

2006年9月7日，天极网指责百度恶意操纵搜索结果，将“天极下载”链接转到“天空下载”（百度收购的网站）。该声明直接导致天极与百度口水战的逐步升级，从网上论战一直打到法庭相见，至今仍无停止的迹象。

天极网称，“百度此举是利用其搜索引擎平台和天极下载的知名度与影响力，恶意操纵搜索结果，帮助天空下载提升流量”。要求百度公司在百度网站上公开道歉。

次日，百度作出答复，称该现象是由于天极网所属的“天极网下载频道”出现人工编辑错误所致，应由天极网负全责。同时暗示天极是在借机炒作。

两小时后，天极发出第二次声明，认为百度在“推卸责任、拒不承认错误”，并贴出了相关的网页图片，口水仗升级。天极在北京和重庆开始展开起诉百度的工作。

事情还远未结束。近日百度称遭受有史以来最大的不明身份黑客攻击。据分析，这次攻击是有组织并精心策划的，百度将配合公安机关进行调查。

点评：正所谓“人在江湖飘，谁能不挨刀”。这句话恰如其分地点出了国内互联网混乱的现状。其实，把国内互联网界的知名企业拢拢堆儿，又有几个能置身其外？

3 新网被黑

20小时“无尽的丑陋”

2006年9月21日下午5时左右，作为国内三大域名服务提供商之一的新网被黑，导致其名下注册的5万左右域名（国内近三成网站）不能访问，20小时之后，新网恢复正常，但随之引发的关于巨额索赔和网络安全的争议，却迟迟没有得到妥善解决。

新网被“黑”20小时 陷入赔偿纠纷

9月21日下午5时左右

作为国内三大域名服务提供商和网站服务提供商之一，新网的域名解析服务器出现故障，其名下注册的5万左右域名（国内近三成网站）不能访问，部分DNS还被解析到不正确的主机上。

9月22日中午

新网才恢复其80%客户网站的正常访问，整个被黑时间接近20小时。这些“落难”的网站包括：国内用户普遍使用的“天空下载”、“中国网库”、“落伍者论坛”、“重大社区”等，而其他小网站更是不计其数。截至22日下午1时，百度贴吧上的“新网吧”下共有主题数2150个，帖子数9515篇。”

点评：如果国内众公司对此处理不佳，用户会转而选择国外值得信赖的服务商。那影响的将不仅仅新网，而是网民对中国互联网的信任。

4 加拿大富婆

一莲水清清

大胆热辣的照片、传奇曲折的人生、辛酸的情感心路、张扬的自我个性……一位网名为“一莲水清清”（以下简称“清清”）的加拿大籍女孩悄悄地在网络上迅速蹿红。她自称“不中意豪宅名车，不喜欢超级靓仔，不满足高额年薪”。

在《天涯社区·天涯真我》栏目里，加拿大富婆的帖子的点击量在短时间内便飙升至十几万，人气炙手可热，同时，也引来了无数网友的非议，有人骂她是不知羞耻的“金丝雀”，也有人赞扬她的美丽性感，钦佩她在事业上的成功，喜欢她率真的个性……

面对网络上沸沸扬扬的争议，“清清”依然不断地在网上发布自己最新的性感玉照，以自己独特的笔调叙述着自己的人生和情感。许多支持或不支持她的网友也天天上网等待着她的最新照片，倾听着她的叙述，与她共同分享着快乐与辛酸。



点评：性感的造型，血泪般的发迹史，和大胆直白的讲述，注定了“加拿大富婆”必定会在网络大红大紫，而且说不定，加拿大富婆也会像芙蓉姐姐一样火呢，只不过，芙蓉姐姐是呕像，加拿大富婆是偶像。

5 国家级诗人赵丽华

全天下最好的诗是回车敲出来的？

国家级诗人赵丽华前几年的一些“诗歌”作品被“好事者”放到了网上，在网易、天涯、新华网、西祠胡同等众多网站被无数网友嘲笑，并引发了表示讥讽和轻蔑的模仿热潮——这种模仿居然形成了一个名曰“梨花教”的“诗歌流派”。这位曾担任过“鲁迅文学奖”诗歌奖评委、得过一些奖的“著名女诗人”在网上可谓一夜成名，被戏称为“诗坛芙蓉姐姐”。

赵丽华的《一个人来到田纳西》：毫无疑问/我做的馅饼/是全天下/最好吃的

面对“这还是不是诗”的质疑，赵丽华斩钉截铁地回答“当然是”。她认为，“床前明月光”“飞流直下三千尺”等唐诗名篇，其实在唐代就是大白话。

她还表示，自己有的诗看起来简单，其实也有深意。“比如网友讽刺的《一个人来到田纳西》，其实是对著名美国诗人史蒂文森《田纳西的坛子》的一种解构。”

点评：因为赵丽华，长久游离在我们视线之外的诗歌回来了；因为赵丽华，关于诗人尴尬处境的思考又提上了日程……谁也说不清楚这心里是什么滋味，但好歹有一点，2006年9月份，赵丽华现象在网络上的高调展现，或许告诉了大家一个事实：诗人，依旧在；诗歌，依旧在。

囧文化：这个“囧”字……在古时通“冏”，其意为明亮有神，而在现在的网络里，这个字又被打回象形了，看着这个囧，就能想到一张无奈的脸庞吧？用法比如有“囧rz我饿了……”

6 扬州公交MM

如何呵护你真实的美丽？

"她，曾经是一个美丽的传说，流传在这座城市的公交线上，无数红男为她魂牵梦萦。有人说她眼神里有溪水般的宁静动人，有人说她甜美的笑容让人如饮甘霖，有人会为了等她的那班车，放弃休息，放弃应酬，放弃迟到的约会……"

连日来，一位扬州公交车售票员因一篇博客文章和工作写真组照迅速蹿红，成为"传说美女"，而且，抓拍照被帖上新浪杂谈、QQ论坛等社区不到一个星期，人气直追天仙妹妹！

有人提出疑问，"公交MM"走红的过程特别像之前的"天仙妹妹"。目前"天仙妹妹"又出唱片又拍电影的，"公交MM"将来是否也会走上这条路呢？……



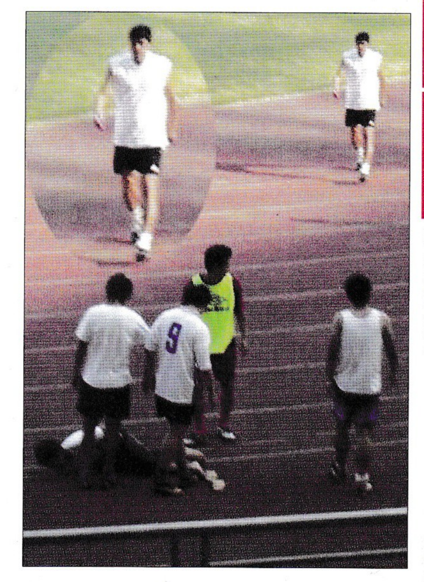
点评：谁也没想到，一个普通的扬州公交MM竟红得如此之快，几个月前还在卖票呢，现在就成为了品牌代言人了。在感叹她的好运气之前，我们也不得不承认：网络真的是太神奇了。

7 范志毅打人

纯属虚构？

2006年9月在各大论坛一个帖子广为流传，帖子是一组图片，图片详细记录了在一个足球场的跑道边，数名足球运动员围殴一位洒水工人的全过程。网易体育当日上午也收到一封包含相同内容的电子邮件，邮件附的图片说明显示，事情发生在8月10日，这支球队就是目前范志毅在苏州所率领的一支俱乐部队，事件起因是由于体育场的洒水工人不慎把水洒到了一些路过的球员身上，而球队主帅范志毅也参加了群殴的过程。从图片看，照片上有一人确实长相和身材酷似范志毅，有网友称自己是苏州人，熟悉地形，图片上的体育场就在苏州。

网易记者专访了涉嫌打人的主人公范志毅，范大将军承认有这么一回事，但是和他无关，他是劝架的，而不是打人的。但是这一说法恰好和苏州乙级俱乐部趣普仕相反，根据趣普仕工作人员的说法，根本就不存在打人这件事。但是，被打的洒水工人徐志峰却在接受采访时一口咬定自己是被范志毅和几个队员给打了。



点评：范大将军这个9月份过得一点都不舒坦。虽然他极力否认，但根据调查显示，超过95%的网民认为范志毅依旧是"劣迹斑斑，恶习难改"。

8 黄建翔系列事件

伟大的解说员灵魂附体！

由解说员到偶像，黄建翔从来没有像今天这么引人关注过，超女绯闻、激情解说、说相声、辞职央视、舌战《南方周末》……2006年对黄建翔来说是不平静的一年，对更多关注他的网友来说也是如此。像男人一样战斗的他一直在履行着自己的信条和诺言，性情中人就是性情中人。

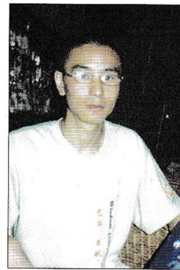
2006年年初他因为和超女张靓颖的绯闻成为话题人物，紧接着个人出书、在夏天那一场沉闷的比赛以典型的意大利式胜利和非典型的黄建翔式解说上又出尽了风头，一时网络上那段音频被改成了各种版本在不停地传播着，而后的触电说相声，坦荡荡地离开CCTV5这个奋斗了多年的舞台，又在个人博客上舌战《南方周末》的报道，今年黄建翔确实是给人们留下了非常深刻的印象，甚至有人说：今年是建翔年。

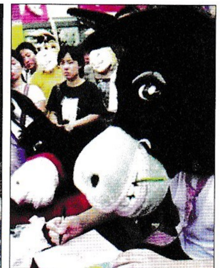


点评：建翔今年不容易！已经快奔四的人了，在经历过起起伏伏之后，是该歇歇了？还是要继续人生的下一次冲击？祝福你。

9 赵赶驴与孙志明

网络写手新气象





一个是mop主推的"新YY教主"，一个是sina发掘的"卖身出书男"，在2006年的9月都登上了网络这个大舞台。

赵赶驴，亏他能搞出这招笑的笔名。驴子和美女在电梯里的一次奇妙邂逅引起了无数网友的注意，不管他的故事编得有多假，总有千千万万的人每天都在点击他的帖子，等待他的更新。毕竟能够成为畅销不是一般能力，无论是签售秀，还是开博烘托，能够让大家几天内乐此不疲的跟读，且是还在不断更新中的网络小说，也是赵赶驴的能耐。

孙志明，自称文坛败类。出生于黑龙江省大庆市一偏远山村，十五岁时开始和父亲学习写诗歌，父母离异后在大学二年级失学，四处流浪，并开始尝试小说创作，有钱时专业写字，没钱时停笔打工……可谓历经几番波折，当得到父亲"自己出去混吧！"的命令后，在网友那借了路费，带着《拂尘而去》一篇小说独自来到四川，先后落难到广元，遇到佛心寺的主持，经过他的指点，拜他为师，入了佛门……而今又为生活所迫卖身出书……

点评：可惜的是，戴着驴头面具出现的赵赶驴是为了出席王府井的新书签售会，而孙志明却还在为渺茫的文学梦出卖贞操与身体。如此反差，只说明一个事实：要捧人，sina得虚心的向mop学习。

10 嫦娥MM走红

惊艳网络江湖

她乐于在网上展示俏脸与纤腰，她喜欢用软塌塌的文字记录自己的生活，她在网上以自己的ID名首发单曲《嫦娥》，她的个人主页空间在中秋节前后点击率直逼300万大关，她让我们神清气爽中秋节刚过不久，又一个女人红遍了网络。她的名字人人都很熟悉："嫦.娥"。只是此嫦娥非彼嫦娥，她不奔月、不喂兔子、不冷若冰霜。一个21岁的北京姑娘，个人主页空间在中秋节前后点击率直逼300万大关。

有人红了，也有人眼红了。迅速地，网络上关于"嫦娥"的各种猜测与流言四起，靠"传统"搔首弄姿伎俩打造影响力的另一些网络红人们也纷纷群起而攻之。在国内著名的MOP大型论坛里，最著名的两大论坛派别已经旗帜鲜明地对立起来，这边卫嫦，那边倒嫦。一场关于"嫦娥"是真善美还是假清高的争论迅速蔓延至整个网际。



点评：虽说我们至今无法得知嫦娥MM现身网络的主观目的，相比芙蓉姐姐，嫦娥MM实在是"技穷"，可是她这样的清汤寡水，正适合大家调气理胃，就其方式而言，是绿色的，非常利于网络环保。





一份感动 睽违九年

《塞尔达传说 时之笛》

暑假朋友到我家里找GC游戏借玩的时候，我无意间发现了书柜里沉寂已久布满尘埃的《风之杖》，当时被《FF12》折腾得要死要活的我见到此类游戏便十分之头疼，遂视而不见将其扔到一旁把那位仁兄早就想玩的《REBIO》拿给他。我朋友倒是饶有兴味，把《风之杖》拿起，看了看封面说此游戏画面甚好，问我这游戏穿版要多长时间。我为了避免丫把我GC拿走以后会出现甩手柄砸机器等不良迹象，于是把当初《风之杖》的通关经历侃了个天花乱坠，言下之意就是，这游戏你还是省省吧，我还想我的GC能活着回来。谁知他竟然说了句，不是说时之笛简单一些的么，没有那么夸张吧，肯定是你水平不行！我一听此话，顿时愕然。

我突然想起，似乎该做个了结了。我依稀记得九年之前的那个故事应该是这样的……

很久很久以前，在一个叫海拉尔的神秘大陆，那里有着众神的遗产，三角力量，一个邪恶的部落首领为了得到它的力量劫持了神者的后人塞尔达公主，这时候一个时之勇者出现了，他依靠这众神的力量毅然拿起手中的利剑，踏上了未知的征途……

最终，正义战胜了邪恶，光明与和平重回大地山川……

一个又一个轮回，一个又一个轮回……

一个童话故事的范本，一个万年不变的主题。

然后，时光流逝了九年……

我木然地痴望着荧光屏，加农道夫的首级已经被我取为囊中之物，凝聚剑上的神圣光芒快要散尽，我默默望着那个人，却不知道所择何语，一幕史诗即将落下帷幕。大地山川一如往昔，笛声依旧，我已经不属于这里。回到过去，佛若一切都从未发生，璀璨照人的星空下，隆隆牧场的欢声笑语为我送行。回到过去，猛然发现，当在绿茵缤纷的庭院内，花开正盛，你还是凝望着窗外，蓦然回首，依旧是那熟悉的一张脸，不知道此刻，我们是否还依然记得？

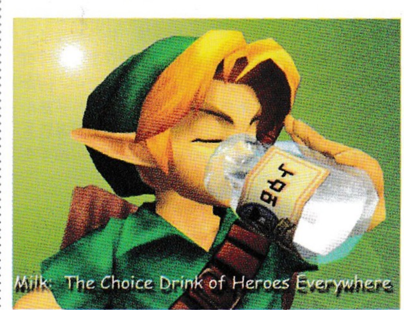
曾经经历过很多事情，曾经目睹过很多相聚和离别，但是这一刻，我的心，却依旧难以释怀。

没有将这一款游戏打穿，可以说我之前游戏生涯数一数二的遗憾，对于时之笛，真的不需要什么溢美之词了，作为公认的游戏历史上最高杰作，在她面前，一切优美的词语都是苍白无力的。高山仰止，我们所要做的就是拿起手柄，陶醉在任天堂为我们缔造的那个海拉尔世界之中。作为一款98年粉墨登场的经典游戏，比起的同期的顶尖作品（比如《FF8》），没有炫美的CG，她确实要朴素不少，但她却是那么的平实，那么的怡人。和谐之美在这一款游戏中被深蕴游戏乐趣之道的任天堂发挥得淋漓尽致，这是一件没有棱角，浑然天成的艺术品。游戏过程中，你不会感到一丝的唐突，一切的过渡都是如此的自然，让你不知不觉之中就会融入其中不能自拔，整整一个月，我宁愿视画面精美的黄昏若无物，我想原因就在这里吧。“是的，画面永远不是游戏的全部”，老任早就把此理论付诸行动了。

说来好笑，我第一款通关也是之前惟一通关的《塞尔达》乃是02年发售的《风之杖》，今天我必须要说，要感谢《风之杖》，这个在4年之前让我几次头大发火要把GC扔出窗外的游戏，让我有了一定的《塞尔达》基础，要不是这样，我想我会终日徘徊在《时之笛》的世界里不知所终。虽然相对于《假面》和里版《时之笛》，《时之笛》的难度应该是最低的，但没有办法，多年的索氏游戏浸淫早已经让我等所谓的LU适应了难度选择论。不昧良心说句话，《时之笛》的难度还是不低的，但这难度绝对不是增加敌人数量，增加敌人AI，增加伤害数值这么简单，甚至可以这么说，掌握好后退，侧移，跳斩，你大可以打遍天下。你所要琢磨的乃是在应对之道上，蛮力在《塞尔达》的世界里从来没有市场，只有靠一个巧字，你才能成为一个合格的勇者。有的敌人光打是不行的，你需要把它固定住，有的近攻是不行的，你要远战。BOSS战更是如此，你要琢磨他从哪个画里钻出来把握硬直时间；有的你要不然其烦和它来太极推手，要不然你一根毫毛也动不了它；魂之神殿和那两个猥琐巫婆之战更是如此，老实打，你什么也打不到，你要琢磨互异属性的出招，还要用镜盾吸收，然后你才能反击，惟一的遗憾就是和加农道夫的最终战，确实没有什么出彩之处，几乎就是把之前应对BOSS的技巧都巧妙地融合在了一起，不过仔细想来，时之笛的优点不就是在集大成这一项上么，她几乎包含了所有游戏的一切要素，并且在最后来了一个综合，也算一个点明主题之举了。

谜题，永远是“《塞尔达》系列”的灵魂，如果塞尔达系列是一个美丽的女子，那么谜题便是属于她的气质，气质这个东西古往今来都是只可意会不可言传的东西，大家看到一个女子，往往都说好看，问到为何好看，就说气质好，但是究竟好在什么地方没几个人能说清道明，反正就是一种感觉，有的高贵典雅，





热笑话 司机：“请问要到那里？”男士：“我要到机场，我赶时间，麻烦请快一点。”司机：“赶飞机吗？几点的？”男士：“十点二十的。”司机笑着说：“别开玩笑了，都三十分了，飞机又不会等你。”男士：“对不起，我就是这班飞机的驾驶员。”

有的恬然文静，多种多样。所以这东西真的很难说，我没有玩过以前FC SFC乃至GBA上的《塞尔达》不知道那几个游戏是不是比较强调动作性，我觉得谜题的要素应该是这个系列一脉相承，就如同《马里奥兄弟》，不过画面2D，3D，跳跃永远是它的主题。《时之笛》的世界真的好真实，没有对周围事物的敏锐观察，你根本不知道下一步该做什么，但游戏同时又在提醒你这是一个虚拟的世界，你可以做很多现实作不了的事情，你可以主宰时间的流逝，你可以改变天气的变化，仿佛周围的一切都是以你为中心的，你也是渺小的，你要帮人家抓不听话的母鸡，就为了叫人起床，你要学崂山道士去撞墙，为了那一个该死的破镜子。游戏的谜题几乎都是围绕着几大迷宫展开的，现在回想起来，炎之神殿，水之神殿，魂之神殿，是三个让我印象深刻的迷宫，炎之神殿的初期的背景音乐让人赞叹，一种肃穆和神圣之感扑面而来，纵观游戏也只有时之神殿的音乐与其采取了相同的主题—宗教乐。里面一个需要稻草人的地方卡了需要收集东西的我很长时间，对应对BOSS的锤子战法不知晓的我当时也几近抓狂。水之神殿，呵呵，玩过《时之笛》的应该首先想到的就是这个神殿，没别的，难度着实有点变态，在这个神殿，你需要用到之前得到的几乎所有的道具，且用处各不相同，有的还需要很多技巧，比如落水的时候用绳钩抓墙取钥匙。水位的操控尤其关键，搞得不好，计划全乱，我比较记忆犹新的乃是一个升水位时的隐藏通道，还有一个龙头的旋涡，当时手头无攻略，在这个神殿卡了多久呢？一周……不堪回首，不堪回首，真的很久没有这么被虐过了，水之神殿的那个BOSS也是有点稀里糊涂，搞得形神分离，对付颇为棘手，周围到处是刺，一不小心你就自伤其身了，要问《时之笛》里耗血最多的BOSS应该就是它了。魂之神殿，应该是最后一个大迷宫，也应该是对操作要求最高（不是战斗要求）的迷宫，因为这里要使用很多次那个脚底好像抹了色拉油的浮空靴子，稍有不慎，你就会跌落深渊万劫不复了。魂之神殿的BOSS战历来被玩家津津乐道，集趣味性，战略性，技巧性于一体，逼得你击节叫好，不服不行。迷宫的要素还有很多很多值得一说的地方，只可惜，紧张的生活，琐碎的杂务早就让我健忘的等级连升好几万级，再一一回忆，已经没有这个精力也没有这个能力。我们必须学会去遗忘很多让我们曾经痴迷的东西，所要记得的也许只要感动就已经可以足够了吧。

这是一部史诗，一部无可争议的史诗，尽管很多人会把剧情说成一部索然无味的童话，可透过那些沿用千年的样样板板，我可以触摸到他背后令我叹为观止的伟大。在广阔的草原上，当我纵马跃上，我心里会有一种莫明的豪情油然而起，当我听到小马隆站在牧场中央缓缓吟唱那一段天籁之音，我会感受到一种温暖沁人淡淡的倦意。那一夜，惊雷大作，弱小的我只能看着公主被他虏走，我曾经试着反抗，但是无能为力，我跳入冰冷的护城河里捡起公主留给我的《时之笛》，我知道这是我必须完成的使命，七年的时间我已经成长成一个少年，我拿起手中的剑，为了拯救身处险境的公主，为了拯救危机重重的世界。明月初上，我策马奔驰于苍凉混沌的世间，繁华不在，我静静遥望着远处那一座残破的城门。

能够干干净净讲完一个童话的故事不多，《时之笛》做到了，因为她纯静得没有杂质。

能够干干净净讲完一个史诗的故事不多，《时之笛》做到了，因为她壮阔得气势恢宏。

还能说什么呢？跪拜吧！

我兴奋了，便会勇闯龙潭，直捣险境，我累了，会停下来仰望蓝天，远眺美景，闲暇之余我会去跑马场射射箭，去海拉尔湖钓钓鱼。《时之笛》的谜你游戏应该是这几年让我觉得最好玩的小游戏了，在简单规则的背后，永远是老任对你操作技巧的考验，让你防不慎防。哦，其实这么说是不确当的，应该说迷你游戏也是游戏整体的一部分吧，真的很难将他们分割开来，射射箭跑跑马都是游戏中无时无刻不需要用到的，还有就是要塞的试炼场，在通关之前设置那样一个迷宫，无非就是让大家温习一下攻关过程中使用的各种迷题解法，让你彻底认识到，此类迷题《塞尔达》版权所有，违者必究。细致，真是贴心到家的一个小迷宫。

是时候准备打住了，其实真的很舍不得就此罢手，诚然，对于这样一款游戏，我要说的话很多很多，现在自己可以自豪地说，所有满分游戏我都已经研究过了，起码以后的日子里我可以放心大胆地投入到《黄昏公主》的世界里去了。这次的黄昏我玩了一会，本想写点什么，但是无奈之玩了一点点实在不敢多写。总体感觉这次的《黄昏公主》和《风之杖》的另辟新路不同，它是对《时之笛》系统的补充和完善，没有什么太多值得一书的地方，说起超越《时之笛》也许真是一个口号罢了。倒是开头画面的悲壮和怆然让我为之侧目，一声回音重重的狼嚎让我大呼爽快，那种熟悉的感觉又回来了！02年的《风之杖》让我见识了这个系列的威力，我当时还远远没有想到其实五年前的《时之笛》就达到了怎样的高度。我可以想象到原来《时之笛》的玩家看到《黄昏公主》



时候的那种感受，因为那是风之杖所替代不了的，《黄昏公主》的开场就在告诉我们那个饱受摧残的世界，那个黑暗阴晦的海拉尔又回来了。

我不会忘记，06年最后一段光阴，我用我的执着，寻回了一份睽违了九年的感动，在她诞生的年头我与她无缘，几年前我与她擦肩而过，现在夙愿终于已了无比欣慰。我会津津有味地回想，在那个让我当初掉下口水的FF7诞生的第二个年头，还诞生了这样一个伟大的游戏。她让我等了九年才感受了到了她无穷的魅力，尽管晚了一些，但是我心甘情愿。

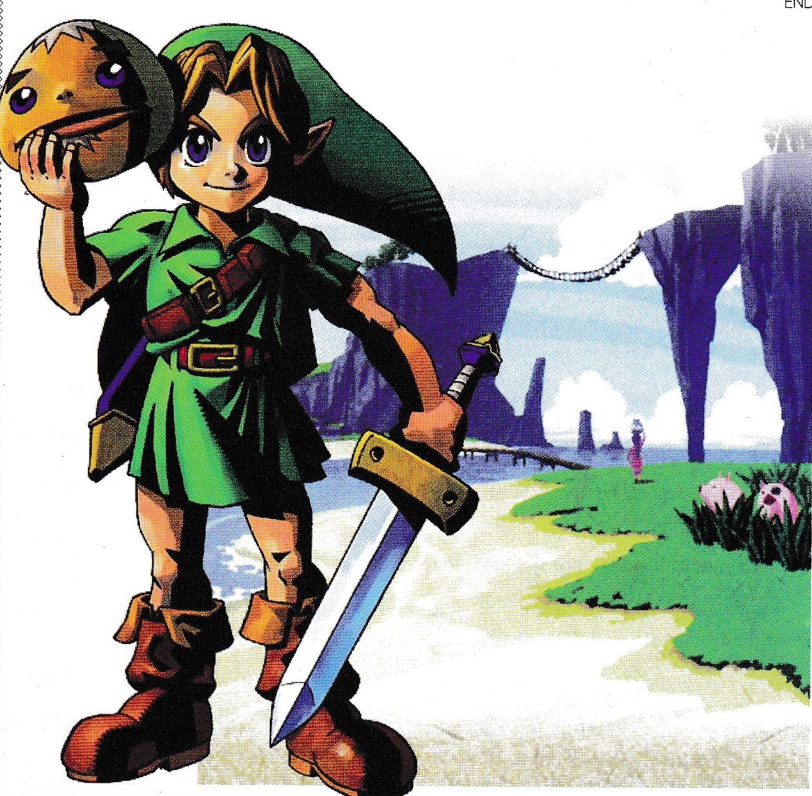
很久很久以前，在一个叫海拉尔的神秘大陆，那里有着众神的遗产，三角力量，一个邪恶的部落首领为了得到它的力量劫持了神者的后人塞尔达公主，这时候一个时之勇者出现了，他依靠这众神的力量毅然拿起手中的利剑，踏上了未知的征途……

最终，正义战胜了邪恶，光明与和平重回大地山川……

一个又一个轮回，一个又一个轮回……

我想若干年以后，我会把这个故事讲给我的儿女听的……

END





英雄迟暮

——《最终幻想III》同人

楼主：Flinn

我总是会做一个古怪的梦，梦到我在另一个大陆上，会带着一件古怪的陶瓷白色装备去冒险，而且这件装备似乎很珍贵……

[主角在做了一场梦后，在床上慢慢醒来，他感觉似乎有人在呼唤他]

一觉醒来，头疼脑涨的很，居然想不起来自己的名字是什么了。

[请输入你的名字：......E]

对了，我的名字是E·鲁内斯，经历了光之勇者旅程的冒险回到了家乡乌鲁村，现在已经过去……五十年？哦，好象是六十年了吧。

“孩子们……今天我们要讲的是五十五年前光之勇者拯救世界的故事……”

衣着光鲜的孩子们表示出很不耐烦的样子“什么嘛，又是这些老一套，都听腻了啦。”“是啊是啊，还不如讲异大陆空贼的故事呢。”似乎感觉到那位好好“阿姨”现在应该很很难堪，自己遂走上前去帮“她”解围。

“嘿，阿克……”看到他惨兮兮的样子E莫明地感到一阵暗爽，没想到这老小子也有今天。他以哀怨的眼神回望着E，体尝过高等诅咒滋味的他深深了解到怨念的可怕之处。

“要不我们还是去玩，扮洋葱头游戏好了”

“好啊好啊，走！”

E以为最近小孩很喜欢洋葱系列，于是有了个想法……阿克见他那异样神情，并冲回屋子……有种不详的预感。等过了一会儿……一会儿……又一会儿后……望见他的家门口有个白色圆状物想出来。果然是多少年前用过的洋葱装备……阿克直感叹交友不慎……

小孩子们却觉得非常新鲜，围绕着这个洋葱勇者站了好几个圈子出来。在摆出几个POSE后，阿克料想到的事终于发生了——体力不支，只好催孩子们回家，下次再继续看表演。

风吹得树枝哗哗作响，那落叶，是风的思念？还是树的不挽留……

[皇城，巍峨庄严的城墙，神圣而不可侵犯的守护着王家尊严。]

萨森城，繁华、安逸。在周末集市上，人们拥挤着挑拣自己所需的商品，讨价还价。商人与买主各显其能，中年妇女会因为今天吵了多少钱的菜出来而沾沾自喜，也有不少巫女甲、王子乙、法师丙、乐者丁……

稍微有点不同寻常的是有几人不理会这喧闹的一切，径直穿过集市来到一处不起眼的屋舍，里面却是别有洞天。很多人争抢在柜台前，疯了似地抛过钱币去接过一种画像似的东西，一旦抢到后便乐不开支，这些人没有注意身边混入了名金发男子，而同样的是：他也没主要到自己正被监视着。

皇宫中，士兵庸懒地巡逻着。处在和平年代的一大弊端就是，没有太多工作去完成。每天只是这样的“照例”出勤只是为了保住那点微薄的工钱和饭碗罢了。今天本该是和往常一样的无聊日子才对，但从早晨开始就有种不舒服感，好象有人盯着自己脊梁，顺着神经而上凉飕飕地刺激他的大脑，他寻思还是早点回去算了，在他士兵离开不久时，一道黑影潜入了宫殿。

宫殿的内部摆设说不上奢华，但也不会朴素到哪里去。各种古玩珍物看似不起眼的摆设着，总有一些东西只有懂得欣赏的人才会知晓它们的价值。

国王手撑着座位，头歪斜着听着无聊的陈述。

“……今天的集会一切正常，没有扰乱秩序者。边远地区又传来盗贼团肆虐请求支援的消息……”

“这种小事……以后不上报也罢”他很疲倦似地百无聊赖指示着“一个‘帕帕罗兹’而已，小小毛贼能猖狂到哪去……倒是那个传闻朕比较在意……她真的会是么……？”

“……臣下不知”

“罢了，你退下去吧。”

大门砰地合上，连着这个房间的生气一起。国王仿佛融合进这环境，像尊已沉睡亿年的石雕。

“来了很久了吧，不下来喝点什么么？”

“……”黑影从隐蔽处闪出，手中拿着不明的黑色物体……

“你是……啊，什么？！不要！！”

翌日，国王面色青紫地看着呈上的东西，下了一道命令。

[加斯村外是荒芜的沙漠，它可以吞没一切。当然，也可以掩盖一切。]

E来到蕾菲娅居住的地方，看到地上四散的柴火就知道她还在练习空手劈柴了，但一联想到她开的是美容院就总有股恶寒……他及时停住自己不好的联想。他悄悄走到窗口，看见她忙碌着在客人与小孩之间分身不暇，就不愿去再乱上添乱。只是觉得……她比以前似乎变漂亮了……

阿克等他垂头丧气地飘过来后，告诉了他一个消息。他感觉到不可思议，掐了掐阿克的脸问：“是真的么？国王召见我们？！”

[年年岁岁朝暮，日日月月空明。]

街角巷落，罪恶滋生或隐匿于阴影之中，残破的纸篓被风玩弄着，衍射这个凄凉无奈的社会。酒馆半遮掩着门，似乎是在吸引猎物的诱惑，又像是拒绝不怀好意的上门者。隐约听到里面传来醉汉吆喝侍者添酒的粗重嗓音，或者是歌舞伎魅惑地深吟低唱，碰杯声弓筹交错，又不知明日将酒醒何处。随着微弱地吱呀一声，角落里阴暗的坐席上有人微微抬眼，瞥见门板晃了一晃，或许只是一阵风罢了。那人似笑非笑地将帽沿拉下，身旁烛火赞同似地摇曳着。

暗门后隐藏的密室是漆黑一片，影子活了一样地地默默罕罕着。疯魔乱舞，又突然受到惊吓般的缩回角落。那是穿着古青色衣服的手拿着根点好的蜡烛，上面琢满了时间的皱纹，线条看粗旷却柔和。这片刻温暖并未持续多久就被无情的风吹熄了。

“嘘！把光熄了。”声音从刚才照不到的地方传来。

“是……听您的吩咐，主人。”“手”暗暗感叹此人魔法修为又精明了。

“要知道……我厌恶光。纵使多年前我曾经那样地与人结伴同行，追寻光明的道路，但我似乎错了。正是因为光，阴影才会在遮蔽下看不到的地方泛滥。它们伴生共死，谁也无法真正完全地消灭谁。而这里却不一样……在这片无穷尽地黑暗之中，有大地、王国、组织，有你，还有我……”声音停顿下来，好象很满足般自我陶醉着。

“……”“青衣”一动也不敢动，冷汗泌满了他的后背。

“……所以，便有了我们帕帕罗兹的存在！而这一切都将属于我们！！现在国王已不足为惧了，他老了，无法再让他的臣民满足。而身边那位金毛犬连自己也守护不住了哈哈……”话锋一转，再次冷漠起来。“……剩下两个已经在路上乐，你知道该怎么办吧。”

“是！主人。”当他返身合上暗门后，仔细观察着从门把手转移到他手指缝间的一缕金黄色发丝……

门内

“那么……老丫头，就让我来好好‘照顾’你吧……嘿嘿嘿嘿。”那人手中皮鞭啪啪作响，角落离一个轮廓模糊的麻袋呜咽着。

劲风袭过

[主角们翻山涉水，拔山越铃，终于来到一处桃……城墙。]

勇者葱头E携着家眷……不对，是同伴，历经重重阻挠（比如说低级怪物），自我的挑战（老年病……）等从身体上、心理上的打击后终于来到了他们的目的地——萨森城

门口的卫兵见他们走近后，将枪一横，金属返着冰冷的无情。

“我们受召拜见国王，让开。”E上前一步。

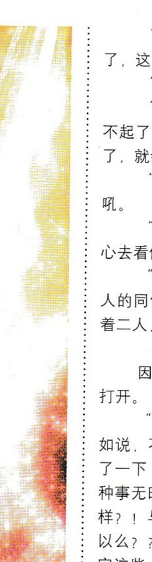
“侍卫队长下达戒严令，许入禁出。”说罢目光将他俩上下打量一番，继续道“尤其是穿奇装异服者和不男不女者，连进都不准。”卫兵嫌弃地挥了挥手。

这话说得他们二人直翻白眼，但E抬头看见那个“侍卫队长”因格滋正俯视着他们，一见自己被发现神色怪异地快速跑掉了。

他们觉得这其中一定有蹊跷，而找个密道、掏个城墙，挖个狗洞什么得对于“传说中”的勇者来说事就太小了，就这样他们进城了。



热笑话 大朋在小学任教，长得人高马大威风凛凛，只是一紧张讲话就会口吃。一次监考，他发现有一个同学在作弊，他气急败坏地指着作弊学生吼道：“你……你……你……你……你……你……你……你……你竟敢作弊，给我站起来！”语毕，9个学生站了起来。



树荫林立，蒸腾热气从面包铺上冒出，盘旋着上升，消失。城内一幅安静祥和的摸洋，而罪恶于未知处潜伏着。

[皇宫]

“禀告！”因格滋无视门口的卫兵，直接推门而入。

国王的反应犹如惊弓之鸟，差点没从座位上跌落下来。听到那两人已抵达这里心中宽慰几分。

“这么说————他们来了却未进城？”国王大感疑惑

“是的，因为……”他上前几步，凑近国王耳畔道：“不·要·做·多余·的·事，这是帕帕罗兹的口信。”

“帕帕罗兹！”

“帕帕罗兹？”他们异口同声惊鄂着

在搜集情报工作（潜入民宅翻箱倒柜，顺便问候下这家主人）的时候，了解到在民间帕帕罗兹的名声似乎并不那么坏，完全不像之前那样“臭名昭彰”那种从前凶神恶煞的盗贼团伙似乎并不适用于此，百姓根本……是一点也不感到恐惧，反倒有点支持的意思……

“帕帕罗兹带给我快乐。”巫女甲赞美着。

“帕帕罗兹使生活不再单调.”王子乙笑容洋溢道。

“帕帕罗兹才是真实所在.”法师丙感叹道。

“啊，献给挚爱的帕帕罗兹，你使我们拥有了完整的人生。”乐者丁唱了起来。

“……这样子听起来似乎只是个发画片和新鲜消息的娱乐组织罢了。”E对此很不解。

“不要太放松……现在下定论还太早。”阿克对周围女性的目光感到一阵阵不舒服，步伐相应走快了些。

他们的行动早就被人预料到了，这时从街口窜出一名打扮诡异的人，全身穿着黑色外衣手中还拿着个方型盒子，上面的黑洞引的两个人直发毛，一个激灵，摆出战斗姿态。可是对方先行动了！他将盒子高高举起，从洞口射出一股强光，被刺激的什么都看不见的他们只好互相抱住，接着他们就失去了意识……

当他们再此醒转时，隐隐有种恼怒和被羞辱感，怀顾四周后发现已经身处皇宫，正寻思出门面见国王时，听到门外的讨论声——

“啧啧，今天总算不登国家臭闻了，改成周边八卦？看看啊——光天化日，同X恋在大街之上……”

“是啊，不过怎么看那模糊身形那么眼熟……”

“其实听说帕帕罗兹的头领是个金发美人……”最后这句话他俩并未听到，因为卫兵进入房间时，屋内已空空如野，窗户大敞着，风将窗帘吹的不成形状。看起来，这形势并不美好。

不知什么时候起，他们感觉到宫中森严戒备了许多，不见印象中松散的样子。勇者不得不减少掠夺的机会而使出浑身解数去潜入内部，虽然E常常有种想从身后掐住那些卫兵脖子的冲动，然后呵一声“FREEZE！”看能不能刮出一两件装备来，不过还是把持住自己来到国王得房间。

“你们终于来了。”他们奇怪国王为何还这般健朗，不是说病危卧床修养中么？“朕等的太久了。”

“抱歉在路上耽搁这么久，那是因为……”E的话刚脱出口，就被冲晕了头。

“卫兵，将这盗贼团同伙押下去！”国王不再去看他们二人，话像是从牙缝间“挤”出来的。

“……”对于这一连串的打击，二位勇者不知该用什么表情面对好，只好保持沉默。

“都是那该死的因格滋……莎拉，还我的莎拉来……”大门合上前，E偶然听见国王的喃喃自语，莫名地觉得自己已被时间抛弃掉，一切都物是人非起来……

[阴暗的地牢，隐约传来通往地狱的哭嚎和请求宽恕的哀怨。]

潮湿的石壁上渗下水滴，声声回响着。空气中有股不舒服的腐烂气味，火把似乎带给人一丝安全感，但那摇曳着的影子不知将带来何伤害。地上有划过铁链的痕迹，摇曳着以示自己自由的灵魂。

E很颓废地坐在稻草堆上，阿克被关押去了别的地方，虽然有空间安静思考但心中只有烦乱。这到底是怎么回事，国家怎么了、国王怎么了、人民怎么了，而那帕帕罗兹的存在又是如何，是对是错？人总是乐于见到隐私和真实，当然，是别人身上的。

他自己能拯救得了世界，却对身边得事无能为力，对于此他似乎感到比普通人还不济。为了过上正常的生活，他甘愿让自己平凡起来，但平凡过后他又开始回味自己从前成为勇者的过程。这，或许是一个不需要英雄的时代了。

人心堕落着，盲目崇拜着，不知道自己的目标方向和心中的意志。或许帕帕罗兹只是需要一个由舆论玩弄的傀儡，揭破那层所谓的“纱”的结果只是大家撕破脸皮，无可挽回余地，将事态推向恶劣境地。于是，就有了活着的潜规则？

因格滋悄无声息地来到牢门口，平静的看着E。

“无论是怜悯还是同情，都送来吧。”

“不，觉得可笑而已，为什么事情都这种地步了，这么阻止你还要来呢？”

“没有为什么，这是身为勇者的自觉。”

“你不过是一个S/L产物罢了，穿成洋葱头就了不起了？既然故事的剧情都有结局，到那时候你就完了，就会被遗忘在角落！没有第二次。”

“但我还是英雄！”E对他的偏激很不满的大吼。

“只是，你老了……”因格滋转过身去，不忍心去看他执着的眼神。

“啪、啪、啪”，国王傲慢地拍着手，“多么感人的同伴相见啊。”他从过道阴影中走出，轻蔑地看着二人，道：“其实我们都老了，不是么？”

因格滋警惕地不让他接近自己，悄悄从身后将锁打开。

“既然人老了，就得做些老年人该做的事，比如说，不要让年轻人嚣张的爬到自己头上放肆。”顿了一下“就算你们帕帕罗兹揭出那些丑闻又如何？这种事无时不在发生，你要知道，如果不这样，还能怎样？！与其说着好听的还不如实质做点出来，你们可以么？？如果是不，就安逸于现状！”国王气喘着说完这些，他还是继续坚持：“因格滋，容朕再问最后一遍，你们把莎拉怎么样了？”

因格滋没有做出任何回答，而是转身走进E的牢房中，很奇怪的是，他去向了E相反的角落。

“不用问了，父亲——我在这里。”如果不是经历过这么多事，E一定觉得自己在做梦，墙角的影子居然会说话。

“这……这个是……是你，是我的女儿的声音！”国王拉了一下门，没有拉开才发现门又被锁上了。

“是我，那样摇晃也是没用的，您进不来，别忘了为了关押我们这些人您曾经吩咐因格滋加固过。”

“难道这么长时间……而且他们还那样对你，你却站在他们一边？难道这国家和人民已对你毫无意义了？”

“那些消息是我提供的又怎样，就算是发福这种事又如何，但比起来为了人民这话才比较好笑，就是为了人民所以这样的国家不要也罢。”

“那是我为了你才……”他还在试图努力。

“别找借口了，父亲，你老了……该休息了”这时轰地一声，墙壁倒塌下来出现了一个豁口，阳光照亮了这阴暗环境，和同样阴郁着的E与国王的脸。那个被E误认为是影子的地方其实……是个胖的黑色轮廓，原来那是黑色斗篷包裹着的公主。希德脸上的汗水在阳光下显的铿亮，他露出一口白净的牙齿，灿烂地笑着：

“嘿！伙计们，上船了！这是‘罗武英’号喔，配置先进动力系统，涡流推进……”

“等等，为什么它看上去和以前一样。”阿克捅了捅它软肋，希德痛得大叫：“同一型号模样当然差不多~~你要相信我……”

莎拉在走到洞口的时候，回过头褪下兜帽，露出一头长发，向她父亲挥了挥手。

“要走了？”

“恩”

“还是没留住你……”

“这次和上次不一样。”

“那……对自己好一点”

“……”

“爸爸，我爱你。”

“我也一样，女儿。”

“替我向妈妈问好。”

“……”

“可能……不会回来了……再见”

“再见…………英雄，不适合死在床上。”

Final Fantsy III

Thanks for reading

Fin

随风潜入夜，"任务"细无声

——揭开特工的神秘面纱

TEXT BY Solo Wing

12月5日，"《潜龙谍影》系列"的最新作《潜龙谍影 掌上行动》伴随着一股谍报旋风降临PSP。笔者是深度痴迷MGS的玩家，在第一次接触这个系列的时候就被它独特的游戏方式和紧张的潜入气氛给吸引住了，在习惯了《魂斗罗》、《赤色要塞》的打打杀杀之后，初接触这个系列的时候有些不太适应，但在了解了这个游戏的精髓所在时，却恍然大悟般感叹它的奇妙。虽然同是ACT，玩法却截然不同。很喜欢"《MGS》系列"的游戏类型定义：战术谍报ACT。在这款游戏里，你要做的不是端起武器将敌人一举消灭，而是尽量保持在一人不杀的情况下，完成任务。而需要做到这些的玩家所扮演的主人公有着一个很特殊而神秘的职业——特工。

轻轻的我走了 正如我轻轻的来

特工，大多数人接触这个名词大概都是从一些电影、小说或者游戏中。在这些作品中，特工们神通广大，精通各种作战技能，以一己之力可以完成那看似不可能完成的任务，被塑造的有些"神一般的存在"。其实，现实中的特工和这些电影、游戏中所描述的还是有一定程度上区别的。

究竟特工是个什么样的职业呢？参与情报搜集、秘密行动或特别军事行动的专业人员，广义上都可以称为"特工"。其实现实中的特工更接近间谍，他们一般不会遇到一些激烈的战斗，毕竟现实和虚构作品中的情况是有区别的，双拳难敌四手，游戏中SNAKE可以以一人之力面对敌人一个小队，现实中的特工恐怕遇到两三个如狼似虎的敌军围追堵截就只能落得个束手就擒的下场了。所以，特工在军事行动上的专业性并不表现在战斗技巧上，而在隐蔽、潜入、情报收集这几个关键词上，更多的是谨慎、敏感和专业。

其实在游戏中玩家也应该是从游戏开始到结束都贯穿这一点的，这样才可以体验到战术谍报ACT游戏的精髓，彻底体会到这个"特殊"的游戏类型真正的魅力所在。提到"《潜龙谍影》系列"的最高评价是如何得来，所有的系列玩家都知道，一个基本条件就是"零次被发现，零杀人"，特工秘密行动的最高境界也在于此，"轻轻的我走了，正如我轻轻的来"，在执行任务的过程中，一个特工在敌人心目的"存在感"应该始终等于零。


《潜龙谍影 掌上行动》

揭开特工世界的神秘面纱



【任务至上，利益第一】

特工是个特殊的职业，在军队中也是相对极少数的存在，这也说明了这个职业不是人人可以为之的。作为特工的人，可以说都不是寻常人。

首先，特工的工作性质决定了可以胜任这个职业的人选的性格，特工的工作特点是隐蔽，所以性格开朗外向、乐于表现自己的人就已经被排除在了这个圈子之外；从事特工职业的人还必须拥有非常谨慎的做事习惯，之前说过特工秘密行动的最高境界在于给敌人的存在感为零，所以在行动中非常重要的一点就是"不留痕迹"，在行动之前的周密计划，以及行动中随机应变的能力，做事粗心、大手大脚的人与特工这个领域是无缘的，在潜入行动中即使是不小心丢在敌方基地内一颗子弹都有可能改变整个战局的结果。

另外，作为特工还要求很重要的一点，也是大多数常人无法做到的一点，那就是：无情。特工行动，是一场生死搏杀的严酷游戏，虽说人非草木，但无数成功与失败铸写了一条又一条的"特工游戏规则"，虽然这些规则看不见，摸不着，但是，它却是主宰"赛场"上竞技者的命运，可谓顺之者昌，逆之者亡。发现并遵循这些规则，应是那些"007"们穷尽毕生智慧与精力探求不已的。特工行动，把"不择手段"、"恣意忘为"、"阴谋诡计"这几个贬义词聚集在了一起，为了至高无上的国家利益和任务，只讲斗争，不讲友谊，如果有人在这种毫不留情的残酷"游戏"中，天真得讲起"友谊第一"起来，结果只能是给历史留下无情的笑柄。

【小巧精致，千奇百怪】

《孙子兵法》说，用谍之计，古已有之。而寻找或制造最趁手的特工间谍工具，也必然是一个永远的话题。

谈完了成为特工所需要的特别条件之后，笔者想和大家聊聊特工世界最有意思的一个环节——特工装备。一名特工想要顺利且漂亮的完成任务，除了要自身训练有素之外，还需要有精良的装备来辅助。而特工局限于他隐蔽行动的工作性质，不可能扛着把M63去潜入敌军基地窃取情报，即使不因为开枪的巨大响声而吵醒正在香甜梦中的敌军巡逻兵，扛着枪跑上个100米也得停下来呼哧带喘擦汗擦个十分钟，所以特工的装备也是经过特别设计制造的，要便于携带且隐蔽性强。下面笔者就挑几个简单介绍一下。

特工，究其性质还是军人，其行动还是属军事行动范畴，所以枪是必须的，一些必要的情况下作出攻击手段而让自己能够顺利通过敌人防线要用到枪，或者发生意外时的自身生命安全也需要一把枪。隐蔽行动的性质决定了特工的枪不会是什么AK47，M4A1这种在战场上追求火力的突击步枪，特工使用的大多为手枪，而且会安装消声器，追求目的为在潜入行动中杀敌人于无形之中而不留下痕迹。与游戏联系起来，本次《潜龙谍影 掌上行动》中的主角SNAKE（BIG BOSS），这个游戏世界中特工的代名词，惯用的一把枪 ——MK22。

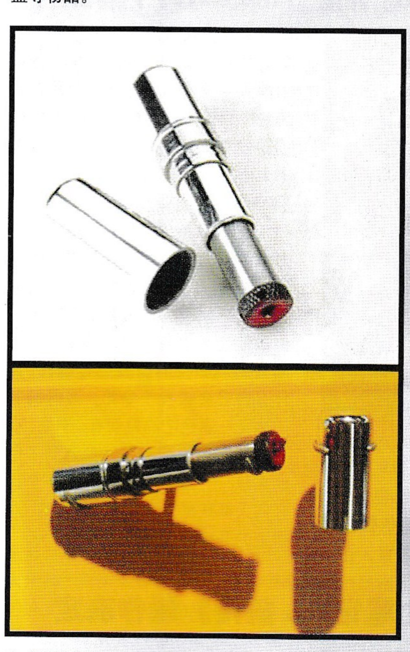


MK22，由著名的S&W公司所开发，专门为精锐特种部队SEAL（海豹）设计的暗杀用手枪。是在越南战争中崭露头角的新式武器之一，1969年正式定型为MK22 Mod 0，瞄准部件和击椎都是特制的，子弹应用专用的绿色涂装弹头，配有高性能的消声器，非常适合夜间和潮湿环境下使用。为了确保消音性能的优

良，装备的专用消音器只能保证22发子弹的消音质量，需要及时更换。武器的别称是“Hashpuppy”，变相的表示了消音的程度。

从性能上可以看出BIG BOSS选这把枪是有其原因的，其精良的瞄准性能可以一击致命，而超高的消音效果可以让一切发生在无形之中……在《潜龙谍影3》中，BIG BOSS也是配备的这把枪，不过使用的是麻醉弹，是玩家初期到末期一直使用的重要武器之一，追求零发现零杀人，拿取敌BOSS迷彩等，全要靠这把表面看上去并不是很起眼的手枪了。

提起《潜龙谍影3》，各位玩家肯定对其中风情万种的女特工EVA那藏在口红中的枪印象很深，其实这把“DEAD KISS”在现实中也是存在的。在美国首都华盛顿F街800号有一座国际间谍博物馆。博物馆里收藏着世界各国研制的几千件“间谍兵器”。其中，苏联特工使用的暗杀兵器在藏品中占了一定比例。在众多藏品中，有件展品格外引人注目。从外形看，这东西很像支普通的口红。其实，这是克格勃为女特工研制的一款微型手枪，绰号叫做“死亡之吻”。女特工只要摁下开关，口红就会射出子弹。直到上世纪60年代初，西方情报人员在搜查一名进入西柏林的苏联女特工时，才发现了“口红”的致命秘密。为方便特工在境外执行任务，克格勃还研制了各类无声手枪，其中包括PSS型7.62毫米口径无声手枪。这种手枪体积小、结构简单，许多克格勃特工都很钟情这款枪。除了口红之外克格勃有时还将手枪伪装成手杖、烟斗、香烟盒等物品。



▲“死亡之吻”

“《007》系列”电影可以说是无人不知无人不晓，看《007》的一大乐趣就是其中邦德手里那些千奇百怪的特工道具。随着技术迅猛发展，特工工具的外形更具迷惑性，功能也更加强大。某美国媒体也曾搞过”十大最酷的间谍工具”的评选：点22口径手机枪、高科技陆军手表V-Rambo、散弹枪式手电筒、XB30RC数码相机侦察机、8万伏特电子手提箱、笔式扫描仪、CP-1USB间谍鼠标、微型CMOS摄像机、活动探测电话和CJAM1000便携式手机干扰器。

这里以相机这个特工最基本的窃取情报道具为例。早期，传统光学照相机曾是特工们的重要工具。但光学照相机用来居家旅行完全没有问题，作为特工间谍工具的弊端之多好象已经不用笔者多费唇舌来举例。

与早期相比，目前许多国家都有专门研制窃照装置的研究机构和工厂。专供间谍情报人员使用的微型照相机，都伪装得十分巧妙。有的藏在钢笔里，这种钢笔里面不仅装有墨水用来写字，而且还装有足够的胶卷用来拍照。当把它的笔尖触到纸上作出写字的样子时，它的快门就自动打开，把纸上的字、图都拍下来。有的藏在烟盒里，这种窃照器完全是自动化的，拿着它贴在文件或图纸上来回移动，一次就可以拍下几十张照片。藏在烟斗里的窃照器就更为奇妙，抽烟者拿着它随意摆动一下就自动调好了焦距（这个举动连最爱挑剔的人也不会认为是失礼）。当把它叼在嘴里时，咳嗽一声就打开了快门，吸一口气就翻动一次胶卷。这种“烟斗”使用一回能拍30多张照片。用这些窃照器偷偷照相后，只要把微型胶卷冲洗放大，拼在一起，就能得到同原来的文件或图纸一样大小的完美的复制品。

前苏联克格勃在解散后，曾以1.2万美元拍卖了一只足金间谍指环照相机。这只足金指环照相机在20世纪70年代初，克格勃曾用它偷拍过美国和英国的核武器和太空计划的秘密。这种小型窃照器的镜头设计在中心石中，它的快门安在刻花指环里面，使用的是35毫米的胶卷。

这些精巧而隐蔽的工具，曾代表着最新的技术潮流。当传统相机被数码相机取代时，间谍相机也在更新换代。Estes公司推出的XB-30是一款无线电控制数码相机侦察机。它有一个内置数码相机，只需按一下发送器上的按钮，该数码相机就能拍摄最多26张航拍照片。将这些图像传输到你的电脑上纯属小菜一碟：只需将相机拆下，连接到USB接口即可。

高科技陆军手表V-Rambo，它是种手表式接收机，无人驾驶机能以每秒30帧的速度，直接向接收机发送视频信号。士兵有了这款手表式接收机，就能在战场上实时接收战场鸟瞰图，从而缩短用来确定和打击某个目标所需的时间。此前，实现这一目的要用约12分钟，现在则只需几秒钟。实现这种实时接收有赖于由塔迪兰电子系统公司开发的一种新的视频通信技术，该技术能把直升机拍摄的实时图像传送到一个3英寸的液晶显示器（当然包括V-Rambo的显示屏）上。



▲高科技陆军手表V-Rambo

【游戏世界中的两大特工】

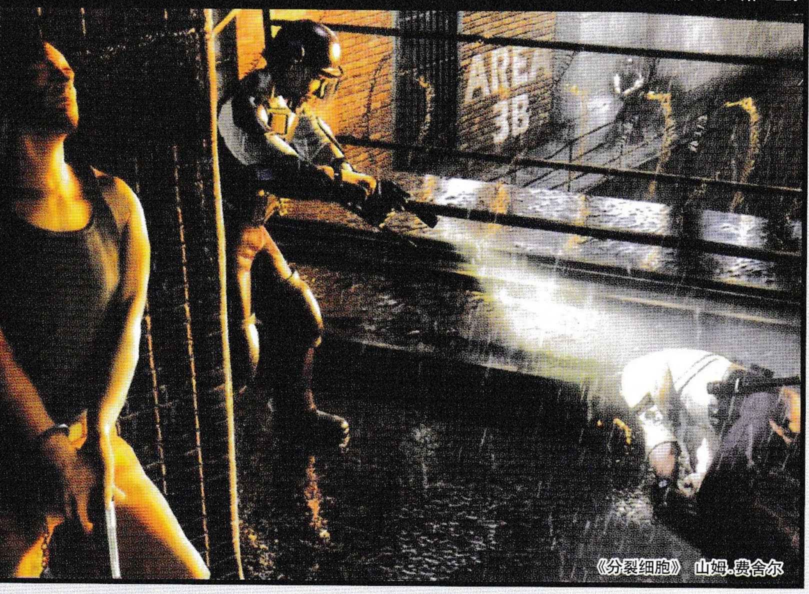
在游戏界最著名的两大谍报ACT游戏，就是“《潜龙谍影》系列”和“《分裂细胞》系列”了。

前者可谓开辟了特工游戏的先河，在横向卷轴清版ACT游戏的时代，《潜龙谍影》勇敢的站出来，做了“第一个吃螃蟹的人”。但在当时的反映来看，这种偷偷摸摸的潜入游戏远远不如用威力巨大的霰弹枪将巨大的机械BOSS轰至渣来的爽快，所以不太为广大玩家所接受，也局限于当时的机能，简陋的画面和粗糙的音乐不能完全把小岛想带给广大玩家的那种游戏感觉表现出来。直到PS时代的来临，主机性能的大幅度提升带来了华丽的3D画面和环绕立体声，《潜龙谍影》显示出了他伟大的本来面目。秘密潜入，步步为营，配合鼓点分明的音乐把紧张的气氛烘托的十分到位，而且专业的军事顾问使得游戏在军事细节上也做的非常细致，从武器的选用，到敌人小队行动中的一些细节都是相当专业，再加上精彩的剧情和镜头运用十分优秀的过场动画使得这款游戏成为了游戏业界永远的焦点之一。



《潜龙谍影》 SNAKE

《分裂细胞》，到了次时代后崛起的战术谍报ACT的重量级作品，是由育碧公司开发制作的，和“《潜龙谍影》系列”相比，本系列作品是以反恐为题材的，时代相对“《潜龙谍影》系列”要更接近现代一些，内容方面更为接近现代化的特工军事行动，也运用到了现实军事行动中的很多特工间谍战术，游戏中的道具也是更加先进和现代化，在潜入气氛的渲染上同样做的十分到位，与“《潜龙谍影》系列”可谓各有千秋。在游戏气氛上，“《分裂细胞》系列”可能更为严肃一些。



《分裂细胞》 山姆·费舍尔

动漫速递

TEXT BY 雪风&吉祥天

浦泽直树《20世纪少年》即将拍摄真人版电影！



《20世纪少年》是由浦泽直树原作的科学冒险漫画。截至2006年8月单行本由日本小学馆授权台湾东立出版公司出版至21集。最终章将于日本时间2007年春完结。故事的舞台是近现代的日本，连串离奇命案不断发生，死者全都是血液流干致死。这似乎和非洲一种新传染病有关，而在案发现场附近，都有一个古怪的符号，主角发现这是一个叫做"朋友"的恐怖组织发动的袭击。而这些恐怖活动的内容，却竟和主角自己在小学跟朋友玩游戏时写下的一模一样，幕后黑手到底是谁？

浦泽直树在《20世纪少年》中介绍了不少摇滚名曲，之后甚至录制一张特别的限量单曲附在新出版的单行本上贩卖，可谓为漫画界的创举。日前该作品已决定拍摄真人版电影，第一章将会于2008年上映。官网已开通，地址为：http://www.20thboys.com。目前演员和电影制作小组名单都尚未公布，但无论如何，这部经典作品的真人版确实不容错过。

电击文库大赏作品《BACCANO！》制作动画版

事件的开端是在1711年，在那个禁酒令的时代，一艘船上的炼金术师们为了得到不老不死的法术召唤了恶魔。恶魔赐予了炼金术师们"不死之酒"，并且教给了他们制作"不死之酒"的方法。饮用过"不死之酒"的人可以获得永生，而惟一能让自己死掉的方法是把自己的头给其它不死者吃掉。就在炼金术师们得到秘法的转天夜晚，他们中间出现了蚕食同伴的叛徒，为了从魔掌中逃脱，剩下的炼金术师们四散奔逃。围绕着禁酒令时代的美国与"不死之酒"，命运的齿轮开始转动！

《BACCANO！》是成田良悟连载于电击文库的小说。曾获得过第9届电击游戏小说大奖金奖。至今已出版发行了6套总9卷。漫画从今年2月开始连载。成田良悟出生于1980年5月30日，是位相当年轻却具有实力的小说家。此君写作速度极快，但错字漏字现象严重，故有速笔误字脱字王的"美誉"。

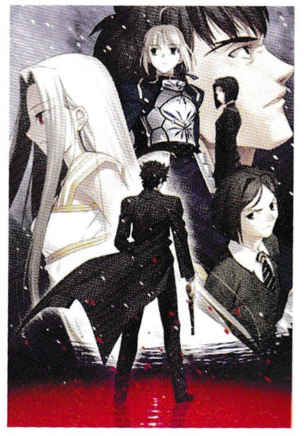


惨剧之夜再临！《寒蝉鸣泣之时》TV动画第二季制作决定！

大受欢迎的《寒蝉鸣泣之时》再度重磅出击！续PS2游戏和特别篇动画《猫杀篇》宣布制作之后，TV动画第二季也决定将于2007年制作！明年的盛夏，你是否还愿和我们一起徘徊于惨剧之夜，体验杀戮与被杀的快感呢？根据最新一期《NEWTYPE》上公布的相关消息，TV第二季将侧重于雏见泽村怪死事件的解谜，同时与原作版不同的路线将有可能展开。这部隐藏了众多谜团与平行世界的恐怖事件能否得到圆满的终结？更多消息本版将会做出跟踪报道，请FANS留意！

此外，《寒蝉鸣泣之时》还将参加将于本月月底举行的COMIKET71，届时将有大量珍贵的限定商品贩售，包括限定版CD和日历等。而PS2游戏《寒蝉鸣泣之时祭》最近更是公开了多部店铺预约特典，甚至包括印有龙宫礼奈裸体围裙图案的电话卡，此番推广的势头可是相当猛烈啊。

《Fate/stay night》外传《Fate/Zero》内容公开！



即将于冬季COMIKET71上贩售的《Fate/stay night》外传小说《Fate/Zero Vol.1—第四次圣杯战争秘话—》官网上正式公开了具体内容，正如早先时候大家猜测的一样是讲述10年前第四次圣杯之战的真相，士郎的养父、凛的父亲和年轻时的言峰绮礼都将登场。小说执笔为虚渊玄，插图依旧是由TYPE—MOON完成，书本大小为B6变形，全428页，定价1300日元。

圣杯战争，是以追求"圣杯"的力量为目的的争夺战。驰骋于冬木战场上的7名魔法师和他们召唤的英灵一起拼死战斗追求至上能力……但是他们当中有一个人却没有自己的英灵，他的名字叫做言峰绮礼。为什么自己会被授予令咒，言峰绮礼一遍又一遍迷茫的自问着。于是，在战斗的命运的指引下，他遇到了他的宿敌——卫宫切嗣，那是一个比任何人都狂野、谁都无法饶恕的、对奇迹的圣杯异常渴求的男子……

电影《死亡笔记—L前传》制作决定

11月30日，日本方面正式公布了将会拍摄真人版《死亡笔记》之《L前传》的消息，该电影以L为主人公，着力于公开L的全部秘密。预计上映时间是在2008年。电影版《死亡笔记》中"L"的主演松山健一在接受访谈时谈到他自己在电影版的前后篇中竭尽全力将"L"这个人物塑造得饱满一些，但由于"L"是个城府很深的人，他自己对"L"这个角色都不是彻底的了解。希望可以通过《L前传》把这个神秘角色的更多层面展现给观众。

除了《L前传》的制作消息之外，还公布了松山健一将会首度以声优身份现身动画版《死亡笔记》！而在动画版中，松山将会为死神"ジェラス"配音。ジェラス就是那个喜欢海砂而献出了自己的生命的死神。在谈到这个角色的时候，松山表示说这个角色使得L懂得了死神也是很有人情味的家伙。ジェラス将会在12月26日播出的动画版《死亡笔记》第12话中登场，喜欢DN的朋友千万不要错过这一集！



本栏目内容由动漫游工作室统筹制作

超人气漫画《百鬼夜行抄》制作电视剧版



《百鬼夜行抄》是今市子老师的超人气漫画作品，同时也堪称是当代妖怪漫画作品中的经典力作。长久以来盘踞于人类思维中的鬼怪必定都是面目狰狞不识善恶，并且都是以人类的血肉之躯作为食粮。但相信你在看过《百鬼夜行抄》这部作品之后，对妖魔鬼怪的负面印象将会发生巨大的转变。

《百鬼夜行抄》的主角律是一个能看到灵异事物的男生，他继承了他祖父超高的灵力，却总会因为无法好好掌控自己的力量而不断的陷入各种麻烦之中。律的父亲早在他幼年的时候便已过世，现在寄居在他父亲体内的是一只名叫“青岚”的妖怪。青岚是律的爷爷生前使用的式神，现在则负责保护律的生命。平日青岚与律以父子相称，关键时刻青岚会脱离人类的躯体显出原形来保护律的性命（但也只是性命而已）。在今市子缔造的世界中，妖怪与人类之间保持着微妙的平衡。人类可能会受到种种诱惑的影响而被妖怪利用，但妖怪也会在不知不觉中沉迷于人类的世界流连忘返。在这个世界中极少会有极恶之人，就算有时妖怪会做出很过分的事情，但对于他们来说也只是因为有趣而已。而今市子老师也是个埋伏笔的高手，众多篇章的结局都会令人倍感惊讶，永远无法预计故事的发展方向也是《百鬼夜行抄》的独特魅力所在。

现在这部神作已决定电视剧化，并于2007年2月开播。关于具体的演出人员现在尚未公布本刊将会留意相关信息做出跟踪报道！

太田垣康男名作《moonlight mile》制作动画

《moonlight mile》是SF漫画家太田垣康男老师最具代表性的力作，故事讲述两个年轻人来自不同的国度，却因为都有着勇于冒险的精神和超乎常人的本领而成为了最好的朋友，他们的足迹遍步了每一个角落：无人核污染区，51区，冰原禁地，最深的海沟甚至与月球，在他们的眼中，冒险和享受才是人生的最大乐趣。太田垣康男老师作品中温馨细腻的风格和精彩的太空机械体构成功塑造了一个令人神往的科幻世界，对于酷爱SF的读者而言绝对是不可错过的佳作！该漫画已正式决定动画版，并于2007年3月放映。

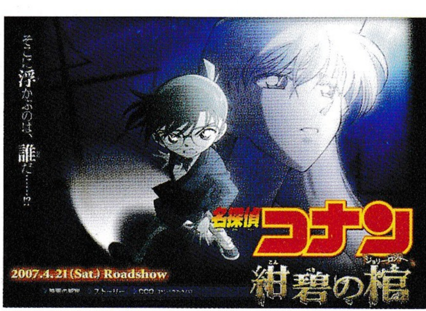


《今日的5年2班 三学期》年初亮相



《今日的5年2班》是一部相当邪恶、充满各种萌系要素，同时徘徊于限制级尺度边缘的OVA动画作品，主人公佐藤リョータ是某所小学5年2组的小学生，和青梅竹马的小泉チカ等伙伴们一起过着喧哗的每一天。但是，这5年2组可和普通的小学5年纪学生不同。“青梅竹马”、“眼镜少女”、“元气少女”、“三无少女”、“纯情少女”、“天然呆”等，包含着各种“萌”元素的少许H的快乐学校故事。该作的第三部OVA《今日的5年2班 三学期》将于07年1月24日发售，声优阵容方面依旧没有发生过多改变，桑岛法子、高桥美佳子、能登麻美子等人气女声优依旧会继续献声。依旧邪恶的鼻血画面、华丽的声优阵容，众位LOLI在第三学期中又将有怎样喧哗无厘头的学院生活呢？

柯南第十一剧场版《绀碧之棺》2007年4月21日公映！



太平洋上的美丽小岛——神海岛。传说，在很久以前那里的海底就存在着古代遗迹“海底宫殿”，并且300年前真实存在过的两名女海盗“安娜·波尼”和“玛丽·里德”曾在那里遗留了大量的宝藏。到神海岛度假游玩的柯南一行人遇到了一群来寻找财宝的探险人“treasure追求者”。他们中间笼罩着一种非常诡异的气氛。其中一人被鲨鱼袭击死亡引出了一连串的杀人事件，为了探求真相，柯南和灰原一起展开了调查。

这次的舞台是太平洋上的孤岛，柯南等人毫不意外地又被卷入了奇异的杀人事件中。关于本次的标题《绀碧之棺》尚难以得出明确的解释，不过熟悉金田一的读者应该记得金田一有一部OVA名为《杀戮之绀碧岛》，关于这个岛屿有一段解释大家可以用来参考：“绀碧岛虽然小，但在冲绳群岛中却有一段古老的历史。在八重山诸岛洗传的神话里，绀碧岛上曾经住着许多神仙。昭和初期时代，所有岛上出生的人都要接受圣岛独特的洗礼，所以就算短时间离岛就学和就业，最后都一定会再回到岛上。并且绀碧岛海底也有一座神殿。”从绀碧岛的传说来看与神海岛有着部分雷同之处。标题中的“绀碧”一词应该是指代神海岛。不过由于官网公布的消息还是比较有限，关于第11剧场版的更多情报现在尚不明确。

《NEWTYPE》2006动画总排行榜榜单全公开

最人气角色

男性：

1.基拉·大和（机动战士高达SEED DESTINY）
2.阿斯兰·扎拉（机动战士高达SEED DESTINY）
3.阿虚（凉宫春日的忧郁）
4.哈吉（BLOOD+）
5.鲁鲁修（反叛的鲁鲁修）

女性：

1.拉克丝·克莱因（机动战士高达SEED DESTINY）
2.凉宫春日（凉宫春日的忧郁）
3.卡嘉莉·尤拉·阿斯哈（机动战士高达SEED DESTINY）
4.音无小夜（BLOOD+）
5.SABER（Fate/Stay night）

2006年度最具代表性的动画作品

1.凉宫春日的忧郁
2.反叛的鲁鲁修
3.机动战士高达SEED DESTINY
4.BLOOD+
5.死亡笔记

2006年度最受欢迎的声优

男性：

1.福山润
2.杉田智和
3.石田彰
4.保志总一朗
5.樱井孝宏

女性：

1.平野绫
2.田中理惠
3.小清水亚美
4.能登麻美子
5.堀江由衣

2006年度最活跃业界人士

1.いとうのいぢ（插画家/《凉宫春日的忧郁》、《灼眼的夏娜》）
2.CLAMP（漫画家/《xxxHolic》、《反叛的鲁鲁修》人设）
3.平井久司（人设/《机动战士高达SEED DESTINY》）
4.石原立也（监督/《凉宫春日的忧郁》、《KANON》）
5.冲方丁（小说家/《骑士》）

TEXT BY 雪风



高屋典子PVC

《飞跃巅峰》

种类：PVC涂装完成品　生产厂商：海洋堂
比例：1/7　发售日期：2006年12月中旬
造型师：ボーメ　售价：4725日元

《飞越巅峰》是GAINAX公司除了《新世纪福音战士》之外另一部代表之作，虽然它的制作时间要远远早于《新世纪福音战士》（1988年），同时也是庵野秀明初次监督的作品，但却能够将大量的科学元素与科幻、爱情、友情融合在一起，可谓是开创了GAINAX的风格。这次海洋堂将要发售的高屋典子的涂装完成品将典子不服输的一面展现了出来。紧握的双拳和炯炯有神的双眼都刻画出了典子充满活力的样子，连观者都会被她的朝气吸引，顿时觉得全身都充满干劲。



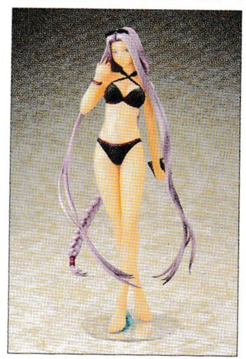


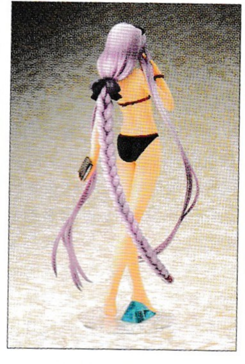
Rider水着Ver.

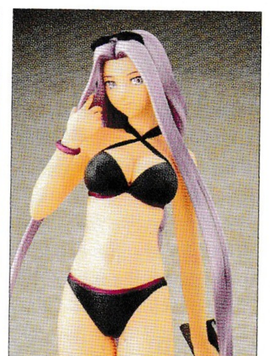
《Fate/hollow ataraxia》

种类：PVC涂装完成品　生产厂商：ALTER
比例：1/6　发售日期：2007年4月
造型师：矢远双嗣　售价：6800日元

在“《Fate》系列”所推出的众多模型周边中最为常见的就是Saber和凛二人，而像Rider这样的美艳御姐不但出场次数少，而且每每现身也都是战斗造型，着实令众多Rider迷深感不满。不过即将于明年4月发售的这款Rider泳装造型的PVC涂装完成品相信定会令Fans眼前一亮。本品是ALTER出品的《Fate/hollow ataraxia》泳装系列的第5弹，再现出了Rider的性感与优雅。黑色的性感比基尼泳装勾勒出魅惑身材曲线的同时，还凸现出了皮肤的色泽；一手持书本、一手轻抚秀发的动作不但体现了Rider与众不同的成熟魅力，还散发出了知性气息，将Rider日常生活的一面完美立体化，令人爱不释手。







天羽雅音 私服Ver.

《魔女之刃》

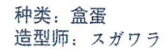
种类：PVC涂装完成品　生产厂商：ALTER
比例：1/8　发售日期：2007年4月
造型师：田中冬志　售价：4800日元







TV动画《魔女之刃》已经结束放映一段时日了，不过关于这部作品的热潮仍未停止。女主角、魔女之刃的装配者天羽雅音早已推出过多款战斗姿态的模型，而此次登场的则是并不多见的便服造型，居家的普通服装营造出了与充满魄力的战斗姿态大相径庭的生活化气息。低腰的牛仔裤与紧身的上衣包裹出雅音出众的身材，表情也恰当地把握住了角色个性上的天真浪漫。此外，装配着魔女之刃的右腕可以替换成魔女之刃发动中的样子。



神枪少女

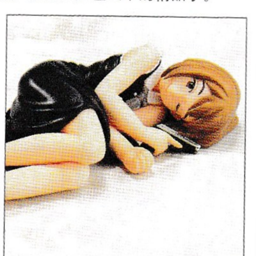
《神枪少女》

种类：盒蛋　生产厂商：Toy'sworks　发售日期：2007年3月末
造型师：スガワラ　售价：735日元/个

机关枪与少女，这两者在现实生活中原本不可能会有任何的交集，不过在《神枪少女》这部销售量突破140万册的人气漫画中，机关枪与少女却是无比和谐的存在。抛开作品本身的邪恶设定不说，作品中的每一位少女都有着鲜明的性格，当她们秉持着自己的信念奋战于沙场，沐浴着鲜血的时候，又有多少人能够不为之动容呢。这套盒蛋的做工相当优良，每位少女虽手持枪械却又都是休闲时的造型，枪支和眼镜这种小道具都处理得相当逼真，同时售价也并不算高，约合50人民币一款。算得上是盒蛋中的精品了。









一月新番特辑

—— 导读 TEXT BY 雪风

"我要看新番动画呀！！"这几乎已经是雪风每天都挂在嘴边的口头禅了。在度过了11月和12月两大新番动画的空窗期后，各位读者大人们是不是也已经和雪风一样如饥似渴了呢？不过好在这种宛如吃不上鱼肉的贫苦生活终于要苦尽甘来了，在迈进崭新的2007年的第一个月份，有大量不错的新番动画及续作在翘首期盼着我们的观赏，雪风这期就特别为大家献上一份新番导读指南，希望能对大家有所帮助^^

交响情人梦



《交响情人梦》是由二之宫知子老师创作的一部音乐题材漫画，目前正在讲谈社的漫画杂志《KISS》上连载，漫画版已发售了16卷，总销售量超过1800万册。故事讲述的是一位生活习惯超级不良、但对音乐却有着天然才气的少女野田惠和一位音乐世家出身的大学生千秋真一共同追求古典音乐更高境界的故事。在动漫作品中像野田惠这般邋遢的女主角恐怕还是头一个，不但家中乱如猪窝，身为女生不喜欢洗澡、经常发出怪声、更会去偷吃朋友的便当。不过正是如此鲜明的个性，才使得《交响情人梦》的动画版备受期待。

动画版将于明年1月11日正式开播，川澄绫子和关智一分别为两位主角献声。这部作品在一月的新番中算得上是最值得期待的一部，故事本身的主题就相当积极，再加上古典音乐的配乐以及多位顶级声优的助阵，相信定不会令大家失望。

GR-铁甲人-



明年将会是机器人动画逆袭的一年，在经过了相当漫长的蛰伏期后，多部上个世纪的经典机器人动画将以全新的方式回归。其中包括《铁甲人》、《铁人28号》、《勇者莱丁》等。《铁甲人》是横山光辉大师于1967年创作的一部漫画作品，同年曾拍摄成特摄剧，开创了巨大机器人的热潮。相信众位挚爱机器人动画的朋友对这部作品应该有很深的了解，它于1992年曾一度搬上现身于动画舞台，当时名为《铁甲人：地球静止之日》。而2007年正是这部不朽之作诞生40周年纪念，制作一部新版的《铁甲人》也的确是对这部影响了N代人的伟大作品最好的纪念。新TV版名为《GR-铁甲人-》，总共13话，主人公依旧是草间大作，超级机器人的机体设定也保留原案，但关于登场人物和世界观将会作出众多调整。主要角色的声优为浪川大辅和朴璐美。

月面兔兵器米娜



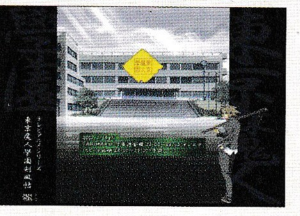
去年一部轰轰烈烈的OTAKU恋爱物语《电车男》着实激励了无数家里蹲开始积极主动的面对人生，同时也成功塑造了一位长有兔耳、乘坐着列车穿梭于秋叶原街道之间的元气少女——米娜的形象。当时负责制作《电车男》OP的GONZO公司曾宣布会制作《月面兔兵器米娜》的OVA动画版，可是消息虽然公布了很久却迟迟不见动画登场，真是急煞了众位宅男。幸而GONZO并没有不厚道地作出"胎死腹中"这种事，《月面兔兵器米娜》也最终敲定以TV动画的形式于1月13日正式开播。但OVA与TV在投入的资金与精力上存在着一定的差距，而且人设还由Okama更换为了熊膳贵志，这也将必然导致TV动画质量可能很难达到Fans预期的效果。况且最近GONZO还爆出了严重亏损的不利新闻，令人不禁为《月面兔兵器米娜》暗暗捏了一把冷汗。只是对于广大的Fans来说，恐怕还是会照单全收吧……

京四郎与永远的空

这部作品想必会得到绝大多数男性观众的压倒性支持，这就要归功于其原作者就是擅长绘画各色美少女的介错组合啦！介错笔下的少女大多有着琉璃般的清澈双眸，如同反射着阳光的宝石一般。同时，介错老师也是个服装设计高手，经他之手创作出来的校服、洋装和女仆装就是将萌与性感完美结合，赏心悦目得很。《京四郎与永远的空》由《神无月的巫女》和《圆盘皇女》的原班制作人马倾力打造，动画版将于1月5日开播。故事的主人公是每天过着普通女子高中生生活的白鸟空，她对现实中的一切都深感到虚幻。空总在重复做着同一个梦，梦中有一位王子会来到她的身边。然而本以为只是一场梦而已的空，却在学园祭的当天真的遇到了梦中的王子……从故事简介来看有点类似于灰姑娘与王子的童话，但实际上却不是这么轻松美好的题材。雪风在此就不做过多的剧透了，总之推荐大家一定要看！



东京魔人学园剑风贴 龙龙



《东京魔人学园剑风贴》是游戏《东京魔人学园》传奇系列的第一部，发售于1998年6月16日。游戏以东京新宿的真神学园为舞台，受到活化的"龙脉"的影响而导致特殊能力觉醒的少年少女们必须要面对企图毁灭东京的妖魔，但他们同时也被自己的特殊能力所困惑着。《东京魔人学园》在玩家中所拥有的人气与口碑是有目共睹的，而此次改编成动画，制作方也是抱着破釜沉舟的态度。尽管故事情节上没有进行太大的改动，但却启用了中井准绘制了全新的人物。此举招致原作Fans相当大的不满，人设图公布之后日本各大动漫BBS上都是责难声响成一片。但在动画开播之前便将其定义为"好"或者"不好"确实太过草率，动画界也不乏更换了人设却依旧精彩的作品。所以对于这部全新版的《东京魔人学园剑风贴 龙龙》还是持观望态度，等到1月19日正式开播后便可一知分晓。

维纳斯VS病毒



《维纳斯VS病毒》是漫画家铃见敦的新感觉暗黑系空想漫画作品，曾获得过《电击COMIC GAO！》和《月刊电击大王》的联合大赏——第一回电击漫画准优秀奖。故事的主角是一位专门猎杀吞食人类灵魂的恶魔"病毒"为工作的少女露西亚，以及被露西亚的胸针刺中而得到恶魔力量的紫罗兰。漫画单行本已发售了3卷，还曾发售过广播剧CD。TV动画版将于1月11日开播，配音阵容与广播剧版不同，为高垣彩阳和茅原实里。毕竟《维纳斯VS病毒》是一部连载于《电击》上的作品，所以本作的卖点应该还是在"萌"这个字上。两位主角皆是美少女，暧昧的动作大有"百合"之嫌；同时画面属于黑暗歌特系，在1月的新番中算得上是与众不同的存在。

Manabi Straight!

《Manabi Straight!》是从05年12月起连载于《月刊漫画电击大王》上的漫画作品。虽然本作的舞台是高中，但是登场的主要角色都是小学生的容貌，故事的时间是2035年。由于人们都不太喜欢生养小孩导致学校每年招收的学生数量越来越少，不少学校都面临着被废校的危险。某日，一位天真烂漫的少女天宫学美转学到了私立圣樱学园，在刚到学校的第一天便被委任为学生会长，天宫要凭借着她朝气蓬勃的干劲改变周围的人……本作乍看之下就是卖萌系美少女的普通动画作品，不过其中隐藏了一些小噱头还是值得拿出来讲一讲的。比如故事中登场的5位女主角，如果将她们姓氏的头一个发音连起来读就是あいうえお（a i u e o），あいうえお是日语五十音图中的基础音；而将她们的名字的头一个发音连起来读就是"まみむめも"（ma mi mu me mo），虽然并没有什么特别的意义，不过还是蛮好玩的。



除了上述介绍的新番之外，还有几部今年的TV动画的续作也将会于1月开播，其中包括：《恋爱天使安琪莉可 光辉的明天》、《Shuffle! MEMORIES》、《向日葵》第二季和《FLAG》第二季，喜欢上述作品的观众千万不要错过哦！

相信即存在

文／伊谢尔伦的风

驯鹿拉着雪橇从遥远的北国驶来，红外套白胡子的圣诞老人背着鼓鼓囊囊的礼品袋，圆滚滚的大肚子却钻得进烟囱，往长袜子里轻轻塞进每个孩子最想要的宝贝——这是我们每个人小时候都听过的故事。尽管那时候还不明白圣诞是什么，尽管有许多人在第一次听说的时候，就被告知"当然，圣诞老人是虚构的"，不过也还是有许多人心甘情愿被欺骗，不论怎么说，相信即存在。

请相信，世界很辽阔。

虽然那么多年前就拍了《2001漫游太空》，但直到今天，我们也依然没能集体突破地球的大气层，就更不要说什么瓦普跳跃，什么时光旅行，什么JEDI武士，什么COWBOY BEBOP。但怎么可以只有神秘的玛雅文明和失落的亚特兰蒂斯，怎么可以只有被毁灭了无数次的东京和纽约，怎么可以只有金刚和哥斯拉？对喜欢ACG的你我来说，这样的世界实在太狭窄了。

割裂大地的卡卡布可能太过遥远，被诅咒的罗德岛也许无法抵达，天空之城LAPUTA已经只剩一棵浮空大树，一千五百年后的伊谢尔伦还没有建起来。可我们至少还有魔法骑士们的锡菲罗，通过东京铁塔就能抵达那里，和莫哥娜一起蹦蹦跳跳；至少还有四神天地书，可以在实在来不及考前抱佛脚的时候钻进去温习功课；至少还有霍格沃兹魔法学校与格里莫广场13号，只要不是麻瓜，只要看了邓不利多亲笔的地址条，就可以去喂寂寞的巴克比克吃死耗子，帮卢平对付小天狼星的娘；至少还有哆啦A梦的时光机抽屉和随意门带我们去任何地方，甚至一个公厕里的普通马桶，都也许会是去往真魔国的通道。

所以贵阳不再仅仅是贵州的省会，也可以是某个有着傻皇帝和大堆美中青年手下的国家的国都；所以忍者和海盗不再是被当作神秘或者邪恶的职业，因为木叶之里的一乐拉面很好吃，伟大航道的功夫海牛好可爱；所以地球毁灭也不一定是坏事，因为那样才会有千万年之后、沙迪克的水蓝之星与迪斯路亚的奥尔菲大陆，那样才不会有没被在青藏高原上消灭干净的地球教教徒，去暗杀三十三岁又五十八天的杨。

而作为附产品，自然也会有魔法，有超能力，有爱丽丝学院，有X战警，有恶魔果实与已经被神化的忍术，有龙破斩和裁之刃，有内裤外穿的克拉克，和免费给凉宫大小姐提供孤岛杀人事件的古泉同学。

为什么不可以呢？为什么要说它们只是虚构？因为没人去过？　因为眼不见不为实——就像麻瓜们永远不会相信自己的钥匙失踪是巫师的恶作剧，而一直天真地以为它被自己遗忘在了某个角落里？太复杂的哲学问题我们没必要深究，或者应该这么说：我们需要并且相信数也数不清的那些平行世界，我们需要并且相信魔法、超能力以及其他许多被认为不可能的存在，从"阿瓦达索命咒"到"哈库塔玛塔塔"——这样才有机会在某个普通的日子看见小樱小狼或者瓦他诺从天而降，叨扰我们平凡的人生。

在时间的对岸，空间的彼端，那些古老的魔法阵和冗长的咒文，那些遥远的传说与沧桑的神话，那一个又一个奇特的古怪的美丽的危险的世界，去得了的，去不了的，都是心头难以割舍的羁绊。它们存在着，它们一定存在着，你相不相信，你愿不愿意相信？



请相信，生命有轮回。

长辈总喜欢告诫我们"生命只有一次，一定要珍惜光阴"，但每个会告诉你"生命只有一次"的人都从来没有死过，这样的教导是否本身就是个悖论？其实在我们的心中，死后的世界应该还是有的，只是因为我们都没有死过，所以不知道它是什么样子。邓不利多已经变成了校长室里的画像，差点没头的尼克当了五百年幽灵，而小天狼星这两样都没有，无论是在学校，还是在他家——我想，他还不能去见詹姆和莉莉。所以我们也相信，他一定会回来。

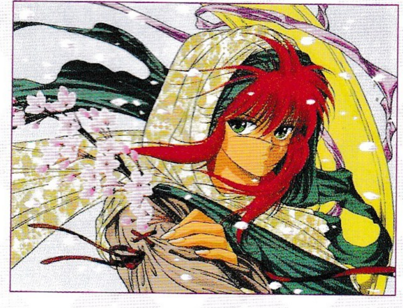
死后的世界到底是什么样子？我们在每个故事里看见的不同的阴间，说到底也只是活人的揣测。比如彼岸花丛中阎魔爱的小屋，与三途川上她撑篙的木船；比如《幽游白书》里的灵界，有像巫婆骑扫把一样乘着桨飞来飞去的和服死神牡丹，和含着奶嘴的小阎王；比如连苹果都很干枯、养着一群闲得无聊的死神的那个死神界，总有一两本寂寞的死亡笔记掉到人间；比如《百鬼夜行抄》里奇妙的地府，抬头就能看见人界的地底，当快速通道也没问题；又比如住着另一批死神的尸魂界，有地狱蝶翩翩飞舞，有伟大的圣·女性死神协会永远光辉万丈。

这些都只是活人的假设，但它们也同样是可能的事实。那么你是否愿意相信，在我们死后，灵魂不会归为虚无，而是另有一个去处？又或者到目前为止的短暂人生已经让你疲惫，不想继续流浪，更不想再有轮回？





——如果说藏马成为南野秀一，还算是情势所逼之下的自主选择；那么浦饭幽助与他上辈子的父亲之间的关系，就实在没有自己选择的余地；以人类的身份生活了十七年的露菲雅·希尔达，因为继承自前世命运女神拉克西丝的能力而不小心解开了恶魔的封印，绝非自觉自愿；能看见未来的盲人先知珊诺·亚顿，又怎么会知道自己上辈子与火王仲天的瓜葛……对将死者而言，来世是希望，对旁观者而言，转世是继承，而对新生者而言，前世却也许只是个麻烦的大包袱……



但这个狭窄却复杂的世界本就已经为我们每个人的命运铺设了无数的坎坷，多一段来自遥不可及过去的回忆又有什么不好？到最后，也不过只是往事中短短的一段可以笑谈的曾经沧桑。

请相信，我们不孤单。

教科书上说人类是万物之灵，教科书上说人类是地球上最聪明的生物，这样坐井观天的自满评价，这样夜郎自大的自负想法，你是否一直视为金科玉律？



从蓝精灵到史莱姆，从半兽人到妖精，从独角兽到美杜莎，从河童到天狗，从定春到伊丽莎白，从虫师看见的光脉，直到龙、玄武、麒麟、饕餮等等数不清的珍禽异兽……在所有的传说和故事里，到底有多少种我们从没在教科书上和动物园里见过的生物？

同样是深海的住民，小美人鱼爱丽儿会不会和海底小精灵打上照面，我们不清楚，但高桥留美子阿姨告诉我们，吃了她的肉就会长生不老，幸好她的王子不知道。可能是因为一直住在水里，从人鱼到龙女，这些公主们的爱情总伴随着太多的眼泪，而吃了人鱼肉的人，也与她们一样悲哀。不过到了《秀逗魔导士》，那些长着鱼的身体和人的四肢的"鱼人"就完全是为了搞笑才存在的了——或许是因为人类以貌取人的习性，那些为我们所尊重的、智慧与人类相近或者其实要比人类聪明的多的家伙，多半都有着与我们相近的外形，就像高傲的半人马；就像美丽的精灵、骠悍的矮人与可爱的霍比特；就像只在月圆之夜变身的卢平和随时随地可以变身的猛犬……好吧，狼人利亚；就像与人类纠葛最为密切的吸血鬼，他们在"吸血鬼猎人"、"高中生"甚至"午夜牛郎"等行业皆有为数不少的从业者，并且由



于数量众多，发展出了各种各样千奇百怪的变种，有专吸吸血鬼的血的亚伯·奈特罗德，有把自己的骑士当储备粮的音无小夜，有不爱吸血只爱啃萝卜的吸血鸭，有史上罕见的没法洗澡的男主角望月欠二郎，不，望月次郎，还有汤姆克鲁斯、布拉德皮特和加里欧得曼出演的那些著名角色……

如果说这些故事全都只是虚构，如果说这些传说全都只是想像，那么地球上这些可怜的人类到底得有多空虚，才会把自己脑子里的零碎角落填得如此之满？如果没有他们的存在，人类的历史未免太荒凉，RPG游戏的背景难免太无趣，爱情故事的情节也不免太单调。如果没有他们的陪伴，就算D伯爵还没觉得忧伤，人类本身都已经要先觉得寂寞。

并且说不定，其实我们真的只是来自另一个纬度的老鼠们为了知道什么是"42"所定购的超级电脑上的一个小小的组件？说不定我们的真面目与《黑客帝国》里描述的别无差异？这样揣测人类的命运或许有点妄自菲薄，可如果理直气壮的把人类当作这个地球的主宰与食物链上的制高点，哪怕不算傲慢，也实在太过孤单——别说什么还没发现地外文明，我们明明已经看惯了超人飞来飞去，受够了马鹿·多古拉，也见多了MIB。

我们没有办法证明他们存在，却也一样没有办法证明他们不存在，所谓现代科学，说到底也只是人类对这个世界的一种解释手段，因此"那样的生物不可能存活"、"那样的世界不可能存在"什么的，其实也只是建立在这个解释系统上的揣测而已。为什么不可以呢？为什么不相信呢？为什么窗外不能有猫巴士，房梁上不能有座敷童子，月亮上不能有姑娘和兔子？为什么不愿意相信学生时代过得难堪会得到机器猫的帮助，一个人在二月十四号走得寂寞会捡到贝璐丹迪或者千秋真一？为什么要把我们心灵深处的那些美好感情都归为虚妄？

在这个寒冷的也许下雪了的冬夜，教会规定的救世主生日，你是否还记得从前相信童话相信传说的心情？你是否还期待收到礼物得到惊喜？又或者是，你的感觉已经粗糙迟钝，到了即使旁人为你准备了惊喜与礼物，你也感觉不到的程度？闭上眼睛做个深呼吸，听听自己的心跳吧，奇迹，惊喜，礼物，圣诞老人，他们都是存在的。只要你相信。





本期漫人 月牙小狐

名字	月牙小狐
JPN	三日月 更紗／弓月 紫
性别	女
主要画具	Painter 7.0 + Photoshop CS2
趣味	ACG一般向全领域
主控插画家	椎名优、岩崎美奈子、左近堂绘里、小笠原智史、山田章博、风良、玖珂つかさ
主控漫画家	田村由美、赤石路代
主控漫画	《玻璃假面》《P.A.》《BASARA》
主控动画	《苍穹的法芙娜》《翼神传说》
主控小说	《十二国记》《仰望半月之空》
主控声优	关智一、子安武人、下野广、杉田智和、森田成一、浪川大辅、宫野真守、鸟海浩辅、植田加奈、桑岛法子、朴璐美、浅川悠、小林纱苗、大谷育江
主控游戏	《遥远时空中3》、《遥远时空中3～十六夜记～》、《逆转裁判》、《绯色的碎片》













小访谈

月牙小狐：嗯，我熟悉的一个朋友觉得我这画风太饱满……大概是人体……少女编辑恐怕有点排斥画的曲线分明的感觉……＝ ＝

吉祥天：感觉不会呢。

月牙小狐：不说这个了，各家喜好不同……太旧的图风格和现在不同，不能见人……

吉祥天：恩，说来大人好象也是个声优饭呢。

月牙小狐：是啊，不过男的声优不再喜欢关俊彦和高桥直纯了，现在换喜欢浪川大辅和杉田智和……话说我要声明，我可不是跟风去喜欢宫野真守的，当年他未红的时候就很喜欢了，不过那时候没人理睬我而已。

吉祥天：为啥你不爱大关和高桥了？

月牙小狐：高桥成天唱歌，CV方面不务正业，所以喀嚓了。而大关，是因为没有什么好角色了。这就是所谓的不进则退。

吉祥天：跪拜！啊，大人还喜欢遥远时空啊。

月牙小狐：遥远系列我就深陷3和十六夜……其他几作没有感觉……

吉祥天：笑，我已经跳出这个无限坑了……已经受够光荣了……

月牙小狐：暗荣（指KOEI公司）最近总是炒冷饭……《金色之弦》还出2……

吉祥天：笑，不出续作的就不是“暗荣公司”了。



连接阴阳两界的通灵人
——《通灵王》

这次为大家介绍的是广州出名的COS社团——山贼团出品的《通灵王》COS，曾经出品过号称史上最华丽的《HELLSING》和《圣魔之血》（在《游戏城寨》第12期上有刊登过），并在广州多届漫展取得多项奖状。这套《通灵王》的COS里主要CN有：飞云、害虫、sc、小白、白龙、阿C、小yen、toutou、小猫痴痴、kenny、拉面、饭饭。背景是一个荒废的工地，而在拍摄的当日下起了大雨，给他们带来超多不便，但还是燃起了他们的COS之魂进行拍摄工作。











Ichikawa Yui

市川 由衣

	作品	
连续剧	2002年04月	极道鲜师
	2002年10月	逮捕令
	2003年04月	爸气十足
	2003年10月	热血校园
	2003年10月	流转的王妃
	2004年04月	人生好棒
	2004年10月	爸气十足2
	2005年01月	H2
	2005年07月	菊次郎とさき
	2006年01月	轮舞曲
	2006年04月	诈欺猎人
电影	2003.08	咒怨2
	2006.02	死魂曲
	2006.08	ROUGH

身分：演员
生日：1986年2月10日
血型：A型
身高：158cm
三围：B83/W55/H85
出生地：东京
兴趣：太鼓
专长：游泳



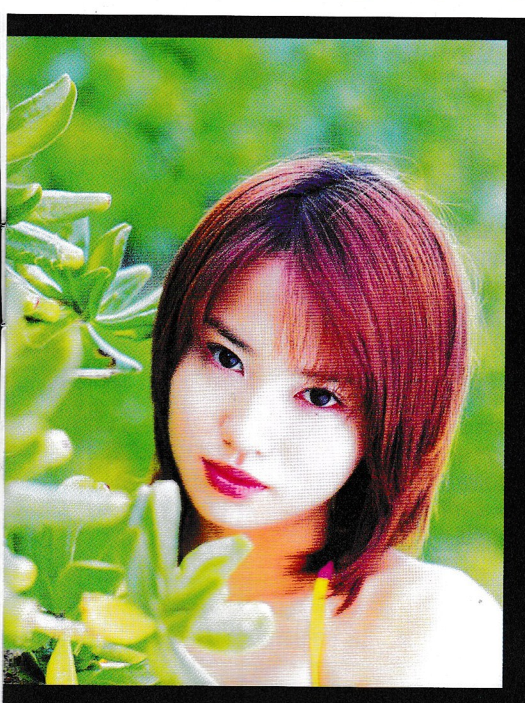
市川 由衣
Ichikawa Yui




市川 由衣
Ichikawa Yui











烈舞阿婆

本期是2007年第一期！感谢大家这20期以来的支持和鼓励，《游戏城寨》全体上下会继续努力的！

六段音速同学开始玩《圣女贞德》，某日向早已通关的玛鲁斯问道："贞德里那个莉安是不是中途死了？"玛鲁斯："对。"六段音速："是怎么死的？"玛鲁斯："被当成真的贞德，判了火刑。"六段音速："接替她的是那个蛤蟆是吗？"玛鲁斯："是。"六段音速："靠，我想抽那个制作人。"玛鲁斯："……"

过了一会儿玛鲁斯忍不住告诉他："通关后还可以复活的。"六段音速："通关后？"玛鲁斯："对，完成斗技场二周目，再去墓地。"六段音速："那还有什么意义，算了……我还是想抽制作人。"玛鲁斯："……"

烈舞阿婆

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

本期读者调查

您的意见是对我们最大的支持

(1)本期杂志您最满意的栏目是？
(2)本期杂志您最不满意的栏目是？为什么？
(3)您对本期的特稿有何评价？
(4)您对本期《Web Show》新增的专题有何评价？
(5)您对本期的音乐台有何评价？





地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010

来信中将会抽出一位幸运读者获得苹果的iPod shuffle MP3一台，十位幸运读者获得levelup主题扑克一副。

level18读者来信获奖名单



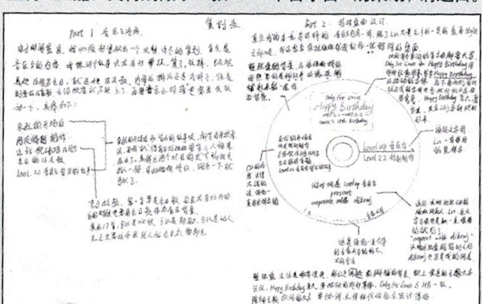
一等奖 iPod shuffle MP3 一台

李泽巍　黑龙江　150066

二等奖 levelup主题扑克 一副

姓名	城市	邮编	姓名	城市	邮编
张军	江苏	213016	陈君玮	福建	362000
崔耀斌	广东	529100	董森	天津	300110
王宇	四川	610031	郑胜	黑龙江	150100
肖山	合肥	230001	梁俊伟	广州	510665
唐磊	广西	545116	李想	广西	530023

江苏　王嘉： 我特别做了一张"levelup音乐台"的策划，请过目。



阿婆： 你给出的策划非常详细，上一封信我们也收到了，放心吧，届时朵拉一定会帮你这个忙的，在这之前还是希望你不要因为那些事情耽误了学业，先抓紧复习期末考吧。

读者自留地

12A读者意见选登

本期杂志读者最满意的栏目前三位

《休闲BAR》、《Web Show》、《Wii卷首特辑》

本期杂志读者最不满意的栏目前三位

《Cosplay秀》、《美优馆》、《Web Show》

您对本期的封面有何评价？

吉林　毛硕： 很棒又体现本期内容，又勾起读者的购买欲，设计封面的人太有材了。

内蒙古　李健诚： 非常棒！封面正面的Wii主机和背面的工藤里纱都很漂亮。

黑龙江　李泽巍： 这次的封面再次让我产生无限怨念（说"再次"是因为上一期的PS3封面有同样感受），原因并不是不喜欢，而是因为太想要却买不起，无限叹息中……

黑龙江　郑胜： 上期PS3，这期Wii，我只能说这种广告式的封面没感觉。

广西　陈宗轩： 封面不错，一是蓝色很好看，二是我现在才发现Wii的体积是这么小，所以觉得它应该很讨人喜欢，不过一翻过来看封底，就又回到原来的风格了。

河北　高程亮： 封面素雅，但不乏视觉冲击感。

湖南　马力： 封面给人一种清新感，蓝白搭配，与Wii的主色调相称，非常棒。

阿婆： 本期的封面颇受好评，看来蓝白色的搭配还是很对读者口味啊，李泽巍同学，Wii的怨念不会太大的，现在已经很便宜了……

您对本期Wii的卷收特辑有何评价？

山西　刘智： 游戏介绍的太多了，其他一些新闻没有涉及到，个人感觉不全面。

江苏　周佳明： 不错哦，从方方面面把Wii介绍了出来，不过前文可以严肃点，后文可以多增加点搞笑的成分。

山东　刘晓喻： 个人感觉还好，三大主机上市前最不了解的就是它了，除了在E3和TGS的介绍外，就没有过更深的了解，但他的操做方式非常不错，如果在下有女朋友还是很漂亮的那一种，会为她送上一台Wii和一台粉红色的NDSL（如果有足够的钱）。

上海　林竞： 基本形式与16、17期介绍PS3时采用的格式差不多，但在内容上明显胜于前两期，由其是在软件介绍方面的具体程度远胜前两期（当然也可能与两者首发游戏数量不同有关）。总体来说，图片和数据也够丰富，在看有关Wii的系统介绍时，仿佛是真的在Wii频道内游览一样！

阿婆： 从来信调查看，这次读者对我们制作的Wii首发特辑还是很满意的，也要感谢乱舞同学的辛苦制作了。

广西　范敏： 我和我的好友去书报亭买这期杂志时，我朋友先付钱拿到书，想先看一下中奖了没有，接过一翻就翻到《美优馆》，于是就看了几眼，就在这时一位来书报亭买书的阿姨看见了他手中的杂志，白了他一眼还送他两个字："流氓！"就因为这栏我朋友被我笑了一天，后来想想要是当时是我先付钱打开杂志，那被笑的不就是我了么……想想还有些后怕，现在买了杂志都不敢放在枕头下面了。

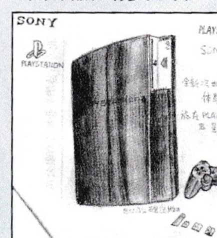
江苏　张庆祺： 我学的是物理，班上66人，有55人是男生（我是MM），每次我买到贵刊都被哄抢，大家都不约而同地翻到了《美优馆》，我只能无语……有些不知情人对我说："你怎么还买这种书？"……无论如何，我想如果我看单纯的Game杂志被老师发现，顶多被批一顿"高三还看课外书，不想高考啦"之类的，但如果被老师看到《美优馆》这样的栏目，恐怕我会被冠上"看XX书刊"的罪名吧！所以真的希望以后贵刊尺度再稍微收一些好吗？

阿婆： 其实我们放《美优馆》没有恶意的（好没底气的话）……咳，其实是这样的，所谓爱美之心人皆有之，有时候我们也要懂得去欣赏美，《美优馆》之所以开办也就是为了这个目的，大家也不要觉得有什么大不了的，抱着一颗平常心去欣赏她就好了：）不过尺度方面我们也会把握好，尽量不会让你们在阅读时产生那样的尴尬场面了，因此从本期开始，《美优馆》减为2页，这样也不太容易就翻到她了^^

黑龙江　郑胜： 《烈舞阿婆》的奖品里应该有CD机啊，要不然"levelup音乐台"怎么听呢？

阿婆： 所言极是，会在以后加送CD机为奖品的。

广西　李想： 各位小编，这是我花了一节课画的作品，请多批评！



阿婆： 画得是不错，可惜一要批评你的就是：上课不好好听讲，画什么画……

幻梦涂鸦坊

转眼间涂鸦坊开设快一年了，这期间有不少优秀的作品出来，他们有唯美，有清新，有猥琐，有搞笑……无奈每期的篇幅有限，还是有不少优秀作品没有在这里展示。本期就来个小小的补完吧！

涂鸦板地址： http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

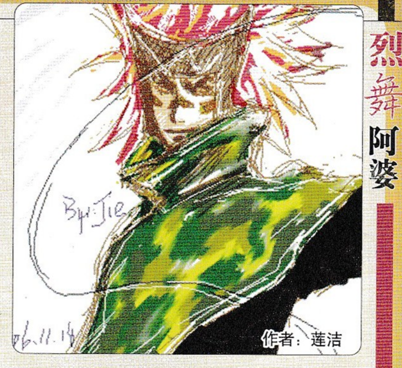


作者：kkk

雷扎德 你是好人 作者：kaw



作者：零式逆转

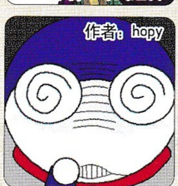


作者：莲洁


作者：lulujay



作者：Rosseedus


作者：hopy

精彩签名秀

zell

将来的事情我不知道，但是现在我有信心100%地说出我的心情。和你说话，不管说的多慢，我都会听，如果不能打电话，就会像这样直接过来见你。因为我不是海豚，你也不是。你走路的话，不管多慢，我都会和你一起走，现在我可能不太可靠，但是，总有一天我会变得对你有用的。

但丁V

灌水让我陶醉，潜水使我颓废。
发贴不觉劳累，回贴我tm疲惫。
——都是论坛惹的祸

克瓦特罗

人类的灵魂，已经被地球的重力给束缚了——シャア・アズナブル（夏亚・阿兹纳布）

NATAKU123

困难挫折算什么，我才是最强的！
御姐LOLI算什么，萌才是最强的！
如果你游戏人生，人生也会游戏你！

joylee

我在学校读book，天天上学骑bike，不搞对象不like，坚决远离smoke；偏偏事情不good，每次考试得egg，老师一拍desk，叫我回家请dad

嘟嘟泼泼

达芬奇用绚烂的色彩征服世界
凯撒大帝通过金戈铁蹄征服世界
贝多芬通过灵动的音乐征服世界
萨士比亚通过跳动的文字征服世界
当人类发明游戏这个奇妙的玩艺后，人类便又多了一样顶礼膜拜的理由！

断腿蜘蛛

很简单
有人有困难，你应该会帮他吧
当朋友哭了，你会关切的问一句：怎么了
所谓同情，就是把别人的悲伤与难过当成是自己的
就是这么简单

Mo月oN

我希望，有一天，我能从我的钱包里取出一张100元的RMB
然后用我的鼠标点击它，再按下Ctrl+c，接着就是不停的按Ctrl+v

zhangpu200

战斗，你可能会死；逃跑，至少能苟且偷生，年复一年，直到寿终正寝。你们！愿不愿意用这么多苟活的日子去换一个机会，仅有的一个机会！那就是回到战场，告诉敌人，他们也许能夺走我们的生命，但是，他们永远夺不走我们的自由！

阿婆交友栏！

ID 马路白痴
年龄 17
爱好 游戏、音乐、踢球、电影、睡觉、上学、装酷
自我介绍：我性格古怪，不可深交
出没区域：音乐区

ID 崇拜约书亚
年龄 17
爱好 游戏、读书、音乐
自我介绍：纯种的OTAKU！！日常生活中与人交往能力极下，但还好人品不错，属于一般都比较喜欢的那类男生。
出没区域：猪笼城寨

ID 忘忧
年龄 22
爱好 上网、看书、音乐
自我介绍：外冷内热的人
出没区域：猪笼城寨

ID 紫之苍魂
年龄 19
爱好 游戏、音乐
自我介绍：我就是我，喜欢无双的就请和我交朋友吧
出没区域：无双专区

ID snake2289322
年龄 20
爱好 对好的游戏从多角度欣赏
自我介绍：为玩所爱的游戏，一天内保证有18个小时不睡。
出没区域：PSP区、生化4区、机战区、鬼武者区、FF区

ID 草莓囡囡
年龄 21
爱好 游戏游戏游戏，还有……慕男，哈哈
自我介绍：这个……虽然喜欢游戏，不过偶来自火星，哈
出没区域：到处闲逛

本期宝贝



珈嘉

昵称：珈嘉　血型：O　身高：170cm
星座：射手座　籍贯：湖南
职业：市场推广
爱好：旅游 唱歌 电影
最喜欢的影视作品：
E-mail：li_jiajia1111@hotmail.com

欢迎大家自荐或推荐模特（请打开 http://www.levelup.cn/contactus.asp，选择"事务申请"，在文本框的第一行写明"参与/推荐游戏宝贝"字样即可）。

特约摄影师：小翠猫

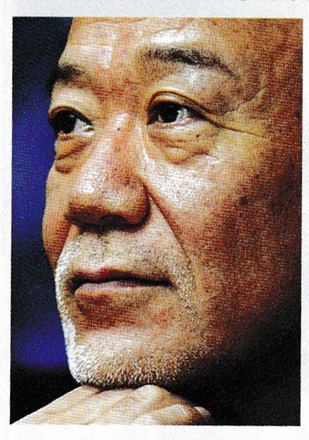
levelup音乐台曲目

Vol.20

数米之外，站着我们的久石让

——记久石让音乐会

文／水果君



大概是2006年最后的放血大服务，于12月2日它把久石让送到了我们的面前。还能有多么激动，还应该有多么感恩，当北京时间晚7点30分，久石让站在北京保利剧场音乐厅的指挥台前向满场只为见他一面的FANS深深鞠躬的那一刻，其实你我皆不需要语言。

12月2号傍晚六点半到达保利剧场时门口已经很热闹了，挤满了兴奋的FANS跟倒卖黄牛票的贩子。进去的时候音乐厅还没有开放，只好在大厅里等，在音乐厅的一旁摆放着久石让音乐会的宣传板，曲目列表为：

- Princess Mononoke 幽灵公主
- Last Summer from spirited away 千与千寻
- NAUSICAA of the Valley of wind 风之谷
- Symphonic Variation of Howl's Theme 哈尔的移动城堡
- My neighbor，TOTORO 龙猫
- Kids Return 坏孩子的天空
- Summer 菊次郎的夏天
- HANA-BI 花火
- Asian Dream Song
- 《Asian X.T.C.》久石让2006年10月4日最新专辑选曲
- A Chinese Tall Story 《情颠大圣》
- The Post Modern Life of my aunt 许鞍华电影《姨妈的后现代生活》
- Welcome to Dongmakgol 韩国电影《欢迎来到东莫村》
- Asian X.T.C.

但事实上这副LIST根本就不能作为实际演奏曲目的根据……久石让演奏时把它们全部打乱了。在会场主办方不仅没有组织任何相关的纪念品贩卖会，还把“花火”（HANABI）写成了“火花”。在厅中大致观察了一下人群，大都是二十多岁的年轻人，不时有熟悉的词汇飘入耳朵，“为什么LIST上没有《天空之城》！”“如果能要到久石大神的签名就好了，日文的‘请给我签名’该怎么说？”“回头去BLOG贴久石老头的照片！”……这个时候如果举起手来大喊一声“谁混XX论坛”或者“谁是XX的读者”一定会出现很惊人的视觉效果。钢琴调音时间比较让人意外，紧闭的门的另一边传来了《EVA》的声音，不过隔音太好的缘故只能勉强听出是《EVA》的旋律，却分辨不出是OST中的具体哪一首。

对于久石让的登场情景虽然之前设想过好多次，但是当他真的快步从后台走上来，笑容满面地向大家致意时还是忍不住惊呆，一边抑制着自己不断冒出来“这可是本尊！”之类的无聊感动一边跟着大家鼓掌，听众的掌声持续了相当长的一段时间。久石让在音乐会前接受采访时曾谦虚地说：“我还以为中国的观众不认识我呢。”那么这个时候他会不会了解到，此时此刻为他含着眼泪大声鼓掌的人们中，有多少是他的门徒，他虔诚的朝圣者？

开场，久石让的音乐旅行

NO.03	Kids Return（久石让小特辑）	出处：《野孩子的天空》
NO.04	For you（久石让小特辑）	出处：《水之旅人 武士KID》
NO.05	NAUSICAA（久石让小特辑）	出处：《风之谷》
NO.06	Princess Mononoke（久石让小特辑）	出处：《幽灵公主》

看板上的曲目安排表上原本第一首曲子是《幽灵公主》，早在音乐会之前有不少FANS就把这种安排称之为“催泪第一弹”，毕竟配上久石让令人激动的出场，再以这么经典的曲目轰炸又能有几个FANS受得住，因此这次也做好了将泪腺放闸的准备，但是当实际第一首曲子响起来的时候一瞬间大家面面相觑——久石让把《坏孩子的天空》调整到了第一位，《水之旅人~武士KID—For you》紧跟其后，对这两首电影插曲没有太深感情的听众不在少数，虽然可以近距离地欣赏久石让的指挥，但还是觉得似乎缺少点什么。第三首曲子总算回归了节目表，从《风之谷》起听众的情绪开始被调动起来了，直到第四首曲子开始的连续两次撞钟声一响，伴随着头皮向脊椎一路发麻的同时，还没用起弦乐音我的眼泪就飙了出来——久石让是狡猾的，他趁大家最没有防备之时给了我们最温柔的一刀——第四首，《幽灵公主》。

眼前是久石让挥动着双臂忘情地指挥，但脑海里呈现的却是《幽灵公主》的一幕一幕，温和的少年，冷漠的少女，火光冲天的森林，愤怒的山神，平静的原野……景象飞速闪过，最终却什么也看不清楚，只知道它们幻化成了某种情绪，简直要呼之欲出喷薄而发，所有苍白的语言在这一时刻都成了表达的累赘，这个时候微笑不够表达重逢的感动，只有恣意流泪才可以。

中场，有你的那个夏天

NO.07	Summer（久石让小特辑）	出处：《菊次郎的夏天》

音乐会的另一个高潮出现在中场结束之后，久石让独奏三首钢琴曲，第一首《千与千寻的神隐》，虽然老爷子可能因为太激动稍微弹错了几个音（对于把OST翻过来覆过去听过无数次的FANS来讲一点点细微的错误都能听得出来呀），但是由于是现场版于是听得十分High，而第二首《Summer》前几个音符一出，周围就有人低低地叫了起来，我们中有许多人在没认识久石让与北野武之前就认识上了这首《Summer》，比起MP3版的《Summer》，LIVE版的《Summer》少了一份柔和多了一份激情，少了一份沉稳多了一份欢快，能有多喜欢这首曲，能有多感动于这个情景，只有当事人才知道。

安可！幽灵公主

NO.08	Hana Bi	出处：《花火》
NO.09	Asian Dream Song	出处：《TOYOTA カローラ》

看得出来，久石让希望以为中国的电影《情癫大圣》做的音乐来取悦中国的听众，但是毕竟在场中的许多人都是因为日本动漫与电影才开始喜欢他的，这次到场的除了动漫迷还有许多记者，座位过道两旁有不少端着相机卡卡照着相的新闻工作者，他们出现在前半场，中场结束就走掉了大半，久石让把自己的新专辑留到了后半场，但是听不出具体是哪里的曲子的人太多了，有几时只是耳熟却说不出具体曲目名。实际第十三首演奏的是《Hana Bi》（《花火》）与第十五首的《Asian Dream Song》算是又把听众的情绪又调动了起来，最叫人激动的高潮发生在音乐会的最后，观众热烈的掌声使久石让返场三次之久！

NO.10	My Neighbor Totoro	出处：《龙猫》
NO.09	The Girl Who Fell from the Sky	出处：《天空之城》

（虽然音乐会没有演奏，小玛还是找来献给大家^^）

第二次返场久石让指挥了气势磅礴的《TOTORO》的交响曲，会场的气氛一瞬间被点燃，（虽然这里的演奏中国爱乐交响团的演奏有几处明显出了错=＿＿,=）在演奏完《TOTORO》之后久石让遣散了乐队，本以为音乐会已经落幕，但万万没想到久石让竟然在不愿离开的FANS的热烈掌声中再次返回钢琴前为我们演奏安可曲。当时久石让坐在钢琴前冲大家一边笑一边思索着演奏曲目，这时身边的朋友大喊了一声"《天空之城》！"随后许多人也跟着大声喊了起来，突然一个男生一语惊醒梦中人"快喊日文啊！！"于是一些人一起笨拙地冲着大师喊起了"Laputa"（由于当时太过激动的缘故，似乎我们把"Laputa"念成了"Lapute r"……Orz）但是因为距离太远，久石让先生没有听清（或者根本没听见）我们的声音，他稍作沉吟，之后演奏的是《幽灵公主》OST中的《Ashitaka To San》。

那个时候全场惟有钢琴声



没能听到久石让的《天空之城》堪称是那一晚留给我们许多人最大的遗憾，虽然久石让在音乐会前接受采访时总是避免提到宫崎骏与北野武，这一点我们理解，作为一个优秀的音乐人，他是不希望大家只把目光盯在他过去的成绩上。久石让演奏的那些新曲目我们也喜欢，但是却不能说让我们像听《幽灵公主》时那样震撼，毕竟那些与回忆紧紧咬合的曲目承载了我们太多时间与空间的重量，经典需要时间来见证，记忆更不能脱离当时的人与事而单独存在，不是不喜欢现在的久石让，只是这一晚，我们更多的只是想重温当年的感动。说这话并没有责备久石让的意思，恰恰相反，感谢久石让给了我们一次与回忆重逢的机会，能够数年前邂逅并喜欢上他的音乐，真是太好太好了。

比较煞风景的是音乐会后一些新闻媒体的报道又是一贯地叫人心寒，不是从《幽灵公主》认识久石让的你们，又怎么可能理解《アシタカせっき》与《Ashitaka To San》对于我们的含义？不是听着久石让音乐成长的你们，又怎么会承受如我们一般的感动？不是对这场音乐会心心念念望眼欲穿的你们，又怎么可能体会到如我们一般对久石让没能演奏《天空之城》而产生的莫大遗憾？这些遗憾与甜蜜是2006年12月2日晚上久石让在北京赋予我们的全部，那一晚的久石让不时地演奏完钢琴就立刻行动敏捷地回到指挥台上，幽默地拿着钢琴上的手帕擦完琴键又擦了擦自己亮晶晶的额头，他沉吟，他大笑，他与乐团首席拥抱，他双手合十向听众记者与工作人员表示感谢，他抱着鲜花九十度鞠躬向台下，而最后一次返场久石让笑着回到台中致谢，他的身后空空荡荡，而面前，只有听着他音乐长大的我们。

Remember the beautiful night，它终将会凝结为明天的回忆——"那一晚在数米之外，站着我们的久石让。"

资料：



久石让，1982年毕业于日本国立音乐大学作曲系，同年发表个人音乐作品专辑《INFORMATION》，开始以现代音乐作曲家的身份在音乐界活跃起来，至今发表了不少优秀的个人专辑，并为北野武，宫崎骏等导演的影片配乐，1999年获日本电影学院最佳电影音乐奖。

主要电影作品

1984 《风之谷》《W的悲剧》
1986 《アリオン》《天空之城》
1988 《龙猫》
1989 《魔女宅急便》
1991 《仔鹿物语》《ふたり》《那年夏天，平静的海》
1992《青春デンデケデケデケ》《红猪》《はるか、ノスタルジィ》
1993 《ソナチネ》《水の旅人～侍KIDS～》
1996 《坏孩子的天空》
1997 《寄生前夜》《幽灵公主》
1998 《花火》《时雨の记》
1999 《菊次郎的夏天》
2000 《恋》《川流不息》
2001 《Brother》《Le Petit Poucet》
2002 《Dolls》《壬生义士传》
2004 《哈尔的移动堡》

主要个人专辑

1982 《INFORMATION》
1985 《α –BET–CITY》
1986 《CURVED MUSIC》
1988 《PIANO STORIES》《ILLUSION》
1989 《PRETENDER》
1991 《I am》
1992 《My Lost City》
1994 《地上の乐园》
1995 《MELODY BLVD》
1996 《PIANO STORIES II》
1997 《WORKS・I》
1998 《NOSTALGIA–PIANO STORIES III》
1999 《WORKS II》
2000 《Shoot The Violist》
2002 《ENCORE》《Super Orchestra Night 2001》
2003《Etude – a Wish to the Moon》《Joe Hisaishi & 9 Cellos2003 ETUDE & ENCORE TOUR》
2004 《PRIVATE》

声优堂

关智一 Seki Tomokazu



主要角色：
《头文字D》——高桥凉介
《枪墓》——布兰登・费多
《遥远时空中 八叶抄》——森村天真
《绚烂舞蹈祭》——克拉姆
《高达SEED DESTINY》——伊扎克・居尔
《高达SEED》——伊扎克・居尔
《天上天下》——高柳雅孝
《梦幻妖子》——アレク
《机动武斗传G高达》——多蒙・卡休
《天空之艾斯嘉科尼》——帕恩
《新世纪福间战士EVA》——铃原东治
《万有引力》——新堂愁一
《全金属狂潮》——相良宗介
《白色猎人》——飞鹰健
《头文字D》——高桥启介
《水果篮子》——草摩夹

出生地：东京都
生日：9月8日
血型：AB型
星座：处女座
身高：172cm
体重：66kg
足长：27.5cm
声质：高男中音
喜欢的花：鬼百合
喜欢的颜色：蓝色
爱好：玩、烹饪
特长：网球
目标：继续加油！
当声优的理由：看到300岁的人出现在舞台上
所属公司：ATOMICMONKEY

说到关智一，在中国的漫迷中可谓影响力非凡，作为老牌声优，有年轻一代没有的功底和积累的人气。关智一走的是标准的男主角戏路，饰演的都是一些正面人物、热血男儿。他的音色并不是很有特色，但在表现那些富正义感、冲动而自信的角色时分外贴合，因此获得了大批观众的喜爱。《机动武斗传G高达》中的多蒙・卡休一角，可算是关智一最具代表性的角色了。在片中他的表演热烈而激越，充满力度的呼喊体现了对高音的出色控制，"石破天惊拳"的叫声给人留下了深刻的印象。此后，关智一饰演了一系列热情莽撞的角色，如《万有引力》中的新堂愁一、《新世纪福间战士》中的铃原东治。《白色猎人》中的飞鹰健更是以他为原创型创作的动画角色，那满腔热血、充满抱负、积极向前的形象赢得了大批女性观众的追捧。而他因有与角色酷似的性格，也得到了很多男性FANS的支持。

（请结合音乐台的CD欣赏）

相良宗介：では、选べ、阿久津万理。二人とも助けるか、二人とも杀すか、だ，ここで折れたな、こいつらにシメしがつかねぇ

相良宗介：来，抉择吧，阿久津万理，把两个人都救了，还是把两个人都杀了，如果就这么屈服，就没办法在他们面前树立威信了。

阿久津万理：でもそうしねぇと、芳树が芳树が

阿久津万理：但是如果不那样做，芳树、芳树就……

相良宗介：谁にでも大切なものがある、例えおまえ、そう、おまえだ。おまえの名前は高山正治、乌山高校二年、中学生の妹をかわいがっている、その妹は毎日夕方の六时ごろに弁天通りを通って归宅する，人气の少ない道だ。どこかの恶党に狙われないか、心配だな。それからおまえだ、伊达雄太，ボタンインコを饲っているそうだな、11岁の时に亲に恳愿して世った、ボタンインコがすぐに死ぬらしいぞ、まどの隙间から部屋に杀虫剂を流しこみまだけて、闷えて苦しみ手练したあげく……

相良宗介：每个人都有自己珍惜的事物，比如你，对就是你，你的名字叫高山正治，乌山高中二年级，你非常疼爱读中学的妹妹，你妹妹每天傍晚六点左右经牟天大道回家，那条路人迹稀少，真令人担心会不会被某处的坏人盯上，接着是你，伊达雄太，听说你养了只多情鹦鹉？11岁的时候求父母买的，据说多情鹦鹉很容易死哦，只要从窗户的缝隙向房间里喷些杀虫剂，它就会痛苦挣扎痉挛而……

伊达雄太：やめろ！！やめてくれ！

伊达雄太：别说了，请别再说了！

相良宗介：怯えるこくはない、おれはおまえのインコの话をしただけた。おまえは五十岚幸一、汗水垂らして购入したバイクがある；おまえは远藤启二、最爱の母亲と二人暮らしな；そこの菅谷茂は、最近ひとつ年下の彼女ができた；更にそこ、中岛新太郎の姊一周间まえに赤坊出产、病院の……

相良宗介：没什么好怕的。我只是在说你的鹦鹉而已。你是五十岚幸一，有辆通过辛勤汗水好不容易买下的摩托车；你是远藤启二，和最爱的母亲相依为命；那里的菅谷茂，刚交了一个比自己小一岁的女友；还有那里的中岛新太郎的姐姐一周前生了个婴儿，医院位于……

因为版面有限，更多的歌词请到bbs.levelup.cn的音乐区查询，望读者朋友们见谅。

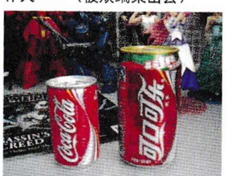
大寨门

天下玩友是一家

六段音速

○ 本月业界注目的焦点莫过于Square Enix了，这个在日本乃至全球游戏业内也有着举足轻重地位的神奇厂商一口气就公开了两款《FF》和一款《DQ》新作，而且全都是掌机平台，确实是让最近一直对掌机情有独钟的音速颇感惊喜。不管怎么说，比起价格日益飞涨的次世代主机和游戏，掌机游戏在许多方面还是有着不小的优势的。

○ 《圣女贞德》果然神作，久违的S·RPG新作确实没有让人失望，除了读盘时偶尔出现的拖慢以外（还有那不升3.01就死机的恼人BUG），游戏给人的整体感觉相当不错。但我想说的是，为什么莉安会死！为什么激萌的能登会早早退场！而且继承她遗志的竟然是一只XX！谁手里有刀，板砖也行，我要去砍死那个制作人……（被众编架出去）



○ 公司楼下新近开张了一家神奇的便利店，除了普通的食品和日用品外，还有许多不常见的"洋货"出售，意大利的巧克力、瑞士的曲奇饼、美国的威士忌汽水以及港版、美版和日版的可口可乐……包装精美、种类繁多，不过都有一个共同特点，就是价格不菲，比如这罐只有160毫升的日版可乐，比国内355毫升普通行货缩水了不少，本以为会比较便宜，结果付10元RMB只找回了两毛钱……

Hikaru

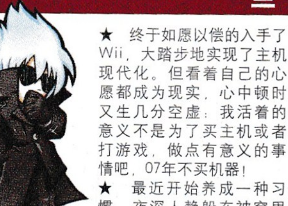
☆ 跟一刀、子云等同学去影院看了张导的《满城尽带黄金甲》，个人感觉近期这些国产武侠大片从"还能看"到"无聊"的排序是：英雄、满城尽带黄金甲、墨攻、十面埋伏、夜宴、七剑、无极。喜欢《七剑》和《无极》的朋友别发火，这两个电影我都只看了一半，后面睡着了，也许精彩的高潮在后半部分我不知道。这个排序只代表我个人意见。

☆ 《X宴》是皇后要杀[illegible]《X黄金X》是皇帝要杀[illegible]演都恨透了婚姻生活，[illegible]万千万乃至上亿元的投[illegible]女人对男人的恨或者男人对女人的恨。李安也是大导演，《卧虎藏龙》、《断臂山》炒得沸沸扬扬，李安的事业和家庭都很成功，所以拍男人和男人之间的故事，比张导和冯导好像走得更远一些。

☆ 我要推荐的电影，不是上面这些，而是一部地道的美国片——《阳光小美女》（Little Miss Sunshine），IMDB评8.1分，这是一个讲家庭温馨的片子，胡弗一家人个性都很怪异，每个人都有自己的问题，他们在小女儿参加"阳光小姐"选美的路上学会了相互信任、鼓励和支持。这部片子在美国好评不少，但它从开拍到上映经历了5年时间，原因只有一个——找不到投资方。若不是一名被剧本深深打动的富翁伸出援手，签下支票给"焦点"公司作为招募演员之用，恐怕这电影到今天仍然开不了机。



兰 姆





★ 终于如愿以偿的入手了Wii，大踏步地实现了主机现代化。但看着自己的心愿都成为现实，心中顿时又生几分空虚：我活着的意义不是为了买主机或者打游戏，做点有意义的事情吧，07年不买机器！

★ 最近开始养成一种习惯，夜深人静躲在被窝里用手机写稿。一是因为冷，二是因为离开糙杂的电脑和网络更有助于思考。另外，手机是好东西……

吉祥天



◆ 家里多了小成员——土黑色的小猫，名字用了三天想都想不出来，在第四天吉祥天抱着小猫盯了很久突然说："你很像定春呢……"，闻言后雪风扭头说："好啊，就叫定春吧"。

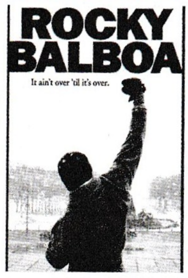
喂，这也太随便了吧！

◆ 最近因《幕末机关说》和《银魂》，突然又对新撰组燃起熊熊爱火，并烧着了身边的朋友（其实是强迫朋友看大河剧的《新选组！》），不过一开始朋友并没有太的爱意。就在她也燃起魂的第二天晚上，朋友来短信吼叫："你要是早说是小田切让演斋藤一我肯定更high了！"，无语状……



▲吉祥天是比较萌山本耕史版的土方岁三啦

风间仁



▲史泰龙将再次高举他那不屈的铁拳！

■ 迈克尔·道格拉斯主演的老片《城市英雄（Falling Down）》简直是工业文明中现代人的精神世界和生存状态的真实写照，残酷的社会现实令一个正直、善良的人为之疯狂。难道要放弃自尊与梦想向现实屈服，跟随那些流浪汉们一边咀嚼着汉堡一边向路人乞讨？不，这个普通人发誓决不向任何罪恶、不公平妥协，就算失去生命也不，这才是真正的英雄……影片最后，面对着警察的枪口，他吃惊的问："我是个坏人吗？"

■ 眼看就要迎来2007年，回顾这一年真是欠了太多的游戏没玩，再加上去年、前年欠下的……恐怕其中大多数游戏以后也不会去玩了。怎奈游戏太多，而时间却太少，还能够有时间享受游戏乐趣的兄弟们啊，珍惜这美好的时光吧！

雪 风

☆ levelp.cn动漫频道全新改版！更多的资讯、更多的下载、更多的美图、更多的OX（我小学的语文老师看到我这么用排比句一定会哭的），欢迎各位宅男腐女光临惠顾，多多提出宝贵意见和建议！吉祥天和雪风在此恭候各位的大驾光临！

☆ 家有贱猫，名为定春。年纪尚小，两月不足。性别不明，疑为男性。生性生猛，上窜下跳……OTL写不下去了。定春是被捡回来的土猫，下期会登出它的玉照，也许以后定春还将会以模特的身份不定期出现在休闲吧的"宠物之家"中，届时请大家多多捧场m(_ _)m

◀ 革命尚未成功，同志仍须努力

乱 舞

◆ 抽空回家参加了表姐的婚礼，帮忙张罗了不少事情，婚宴上还被委任了摄象的重任，吃饭也没能闲着-_-。

◆ 现在的婚礼果然已经越来越"网络"化了，也不知道表姐在哪"谷歌"出的《三"从"四"得"》，读得新郎官是一把汗接一把汗的，我们年轻人当然司空见惯，长辈们哪见过这些稀奇古怪的文化，早昏得云里雾里，笑不拢嘴了。突然感觉时间越靠后，结婚对男士来说似乎就变得越"困难"，不知道在未来的网络大杂烩里还会诞生怎样的恶搞仪式。

◆ 天哪，SE居然宣布《DQ9》登陆NDS平台，现在的游戏业界真是越来越有意思了——"一切皆有可能"。



▲游戏业界的"神话"。

玛鲁斯

i 整日生活平淡吗？上班、下班、上学、放学、吃饭、睡觉，日复一日，年复一年……从我上学到现在的正常坐班，几乎每天都在重复做着这些事情，要说乏味也本不错，可还是觉得很快乐、很充实，生活中其实还是有很多细枝末节的东西值得细细品味的。所以正在上学的同学，以及正在上班的同事们，多去观察，多去思考，你会觉得每一天都充满了乐趣与挑战，何必整天对着生活愁眉苦脸呢？



▲姑娘，那鞋太大号了，您还是回南瓜马车里面去吧。

ii 《灰姑娘》的童话很早就读过了，在那之后的一段时间里内心曾对其进行过批判，哪有王子就那么幸运地看上一个不知名的小丫头啊，哪有什么佳缘之说啊，别用童话来安慰了，都是骗人的……可有的时候，不服不行……

iii 音速同学，要剧透也是您要求的，所以就别怪我那么早告诉你《贞德》的结局了……

iv 截稿当日得到相声演员马季大师逝世的消息，巨星陨落，特此哀悼m(_ _)m



新作发售表

汇率 2006.12.18

100 美元	782.55 人民币
100 日元	6.6323 人民币
100 欧元	1024.68 人民币
100 港币	100.67 人民币

网站调查 您认为次世代主机的哪些额外功能是有必要的?

名次	投票选项	票数
1	网络对战	726 票
2	网络下载	455 票
3	视频播放	355 票
4	音乐播放	312 票
5	网络聊天	30[illegible] 票
6	图片浏览	262 票
7	浏览网页	255 票

投票截至12月18日

近期导游

勇者斗恶龙怪兽篇 Joker



对于NDS的玩家来说，因为这款《勇者斗恶龙怪兽篇》系列新作的到来，今年的圣诞一定不会寂寞。这是一个能令广大玩家无比激动的3D动画渲染的世界，这是长相各异的怪兽们的天堂，鸟山明笔下手持“招募指环”的新勇者即将在此踏上全新的冒险。另外在本作中更让人期待的是新引入的战术指令系统以及一目了然的合体系统。还等什么，快加入勇者的行列，去阿尔卡波瑞斯岛收集怪兽吧!

失落的星球 极点危机

相信体验过试玩版的朋友都已经领略到本作的独特魅力，作为一款第三人称动作射击游戏，本作不仅舞台设立在与火暴异常的战斗相得异彰的白雪皑皑的星球，并且战斗也颇具新意，我们的对手既有恐怖的异型、也有狡诈的雪贼，甚至是这随时都可能因为体温不济引起Game Over的恶劣自然环境。在爽快的枪战和作为本作另一亮点的充满重金属味道的机甲战中一定能让你大呼过瘾。



世界传说 光明神话

在圣诞之际，最近在PSP平台上不断活跃的“《传说》系列”又迎来了系列新作，虽然算不上正统续作，但本作加入了诸多让系列玩家耳目一新的网络RPG要素，例如自定义原创角色系统、转职系统、下载新装备服务等等。本作的战斗系统继续沿用与《深渊传说》相同的“FR-LMBS”，可玩性和战略性都毋庸置疑。而游戏的魅力不止于此，系列中人气角色的纷纷登场更是为本作锦上添花。



硬件贴士 X360 光之环症状总结

近期，随着《蓝龙》等一批大作的涌出，不少玩家已经加入X360用户行列，那么下面“光之环”的问题就不可避免地成为大家的必读资料。光之环是在X360主机正前方电源键四周，呈四个象限分布，一旦主机出现问题，就会根据实际症状显示不同的报警信号：

1 一红灯与三红灯：主机硬件故障，可尝试重启、重新连接各种设备等方法，如未能解决问题，只能送修。

2 二红灯：主机过热，保证通风正常条件下，等待主机冷却后再开机。

3 四红灯：主机信号线未正确连接，请确认信号线连接。

2006年12月24日—2007年2月8日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年12月			
28	梦见师	梦见师	PrincessSoft	AVG	6800日元
		2007年1月			
11	幽游白书 死斗！暗黑武术会120%	THE BATTLE OF 幽★游★白书 死斗！暗黑武术会120%	Banpresto	FTG	6800日元
18	名侦探福音战士	名探偵エヴァンゲリオン	Broccoli	AVG	6800日元
18	**光明力量EXA**	**シャイニング・フォース イクサ**	**SEGA**	**RPG**	**6980日元**
18	**.hack//G.U. Vol.3 漫步之速**	**.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで**	**NBGI**	**RPG**	**6800日元**
18	**龙影符**	**ドラゴンシャドウスペル**	**Flight-Plan**	**S·RPG**	**6800日元**
25	网球王子 心跳的幸存者 海边的秘密	テニスの王子様 ドキドキサバイバル 海辺のSecret	Konami	AVG	5980日元
25	喧哗番长2 全灭	喧嘩番長2～フルスロットル～	Spike	AVG	6800日元
25	WWE 2007 SmackDown Vs Raw	WWE 2007 SmackDown Vs Raw	THQ	FTG	6800日元
25	灵魂之源 世界吞噬者	SOUL CRADLE 世界を食らう者	日本一软件	RPG	6800日元
25	智代after～It's a Wonderful Life～CS Edition	智代アフター～It's a Wonderful Life～CS Edition	Prototype	AVG	5800日元
25	快乐治愈	とらぶるふぉうちゅんCOMPANY はぴCURE	Primavera	AVG	6800日元
		2007年2月			
1	**J联盟创造职业球会5**	**J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！5**	**SEGA**	**SLG**	**6980日元**
1	圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇	圣斗士星矢 冥王ハーデス十二宫编	NBGI	FTG	6800日元

PS3

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年12月			
24	**GT赛车HD概念版**	**グランツーリスモHD Concept**	**SCEJ**	**RAC**	**免费下载**
		2007年1月			
15	大学篮球2K7	College Hoops 2K7	2K Sports	SPG	59.99美元
11	NBA 07	NBA 07	SCEJ	SPG	5980日元
25	**赋法战争**	**ENCHANT ARM**	**From Software**	**RPG**	**7800日元**
30	**彩虹六号 维加斯**	**Tom Clancy's Rainbow Six Vegas**	**Ubisoft**	**FPS**	**59.99美元**
		2007年2月			
8	**VR战士5**	**バーチャファイター5**	**SEGA**	**FTG**	**7800日元**

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年12月			
28	F1 2006便携版	フォーミュラワン2006 ポータブル	SCEJ	RAC	4800日元
		2007年1月			
11	GUNPEY-R	グンペイ リバース	NBGI	PUZ	4800日元
18	巫术帝国Ⅲ～霸王的系谱～	ウィザードリィ エンパイアⅢ～覇王の系譜～	STARFISH	ACT	4800日元
25	**失落的统治～魔窟的皇帝～**	**ロストレグナム～魔窟の皇帝～**	**Ertain**	**RPG**	**4800日元**
25	沙罗曼蛇 便携版	沙罗曼蛇 ポータブル	Konami	STG	3980日元
25	兵蜂 便携版	ツインビー ポータブル	Konami	STG	3980日元
25	Q版沙罗曼蛇 便携版	パロディウス ポータブル	Konami	STG	3980日元
25	视听感觉 填字游戏天国	视て听いて脳で感じてクロスワード天国	SEGA	TAB	2800日元
30	**彩虹六号 维加斯**	**Tom Clancy's Rainbow Six Vegas**	**Ubisoft**	**FPS**	**39.99美元**
		2007年2月			
1	伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版	イース ナピシュテムの匣 特别版	Konami	RPG	4980日元

Wii

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年12月			
31	怪物史莱克赛车	Shrek Smash and Crash Racing	Activision	RAC	39.99美元
		2007年1月			
1	龙珠Z 电光石火！Neo	ドラゴンボールZ スパーキング！NEO	NBGI	FTG	6800日元
11	GT职业赛车	GT pro series	MTO	RAC	5800日元
15	**手舞足蹈 瓦里奥制造（美版）**	**WarioWare: Smooth Moves**	**Nintendo**	**ETC**	**49.99美元**
18	疯狂卡车	エキサイト トラック	Nintendo	RAC	5800日元
25	麻雀大会 Wii	麻雀大会 Wii	Koei	TAB	4800日元
		2007年2月			
8	料理妈妈 大家一起料理大会！	クッキングママ みんなといっしょにお料理大会！	Taito	ETC	5800日元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年12月			
28	**勇者斗恶龙怪兽篇Joker**	**ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー**	**Square Enix**	**RPG**	**4800日元**
		2007年1月			
11	掌中乐习 绝对音感训练DS	てのひら乐习 绝对音感トレーニングDS	Success	ETC	3800日元
11	DS电击文库 伊里野的天空、UFO之夏	DS电击文库 イリヤの空、UFOの夏	Media Works	ETC	3200日元
18	**世界树迷宫**	**世界樹の迷宮**	**Atlus**	**RPG**	**4980日元**
18	茶犬的小屋DS2	お茶犬の部屋DS2	MTO	SLG	4800日元
18	**怪盗瓦里奥 七面人**	**怪盗ワリオ・ザ・セブン**	**Nintendo**	**ACT**	**4800日元**
25	**三国志大战DS**	**三国志大战DS**	**SEGA**	**SLG**	**5980日元**
25	愿望之屋 天使的记忆	ウィッシュルーム 天使の记忆	Nintendo	AVG	4800日元
25	绘图方块DS	ピクロスDS	Nintendo	PUZ	3800日元
25	日本语文章能力检定协会协力 标准日本语DS	日本语文章能力检定协会协力 正しい日本语DS	每日communication	ETC	3800日元
		2007年2月			
1	怪物之屋	モンスター・ハウス	THQ	STG	4800日元
1	牧场物语 与你一起成长的小岛	牧场物语 キミと育つ岛	MMV	SLG	4800日元
8	喷射脉冲	ジェットインパルス	Nintendo	STG	4800日元
8	弧光之源	ルミナスアーク	MMV	SLG	4800日元
8	森田将棋DS Wi-Fi对应	森田将棋DS Wi-Fi对应	Hudson	TAB	3800日元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年12月			
28	掠夺	PREY	Spike	FPS	6800日元
		2007年1月			
11	宝贝万岁	あつまれ！ピニャータ	Microsoft	SLG	5800日元
12	**失落的星球 极点危机（美版）**	**Lost Planet: Extreme Condition**	**Capcom**	**ACT**	**59.99美元**
16	NCAA March Madness 07	NCAA March Madness 07	EA	SPG	59.99美元
18	**战争机器**	**ギアーズ オブ ウォー**	**Microsoft**	**ACT**	**6800日元**
25	吸血鬼之雨	ヴァンパイア レイン	AQ Interactive	AVG	7300日元
25	**偶像大师**	**アイドルマスター**	**NGBI**	**SLG**	**6800日元**
30	中途岛之战	Battlestations: Midway	Eidos	RTS	59.99美元
		2007年2月			
8	日记 轮回之月传说	ディアーリオ リバース ムーン レジェンド	Idea Factory	S·RPG	6800日元

[城寨小百科]

随风潜入夜，“任务”细无声

——揭开特工的神秘面纱

[动漫游]

一月新番特辑导读

妙文·相信即存在

[美优馆]

Ichikawa Yui 市川由衣

[休闲吧]

新潮数码·请注意，本页将在一天后自动销毁

城寨书房·当世界年纪还小的时候

音乐茶座·The End

电影空间·龙骑士

流行服饰·NANA与PUNK，源自青春的叛逆

宠物之家·宠物喂养十大误区

[Web Show]

老婆的说明书

比买PS3更有意义的21件事情

2006年中国网络十大热门事件

专题

2007.1A Vol.20 ¥5.80元

ISBN 7-89491-466-5



LEVELUP 游戏城寨

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

» LeveL 21 (2007.1B) 1月7日见！